AMIGA

MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 6/97 2. årgang 19. jun.–17. jul. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

Emulatorer

phase5

(c) 5-97

Directory Opus 5.6

World of Amiga

ISSN 1396-8432



LÆS OGSÅ OM:

Collector 2.5, GetPayed, Phase1–4, Fields of Battle, kurser, interviews og meget mere…

EPIC DATA

Amiga Import - Export - Salg

7400
500
3900

DIGITAL PHASE 5

CyberVision 3D - 4 mb	*1995,00*
CyberStorm MKII 68060/50 Mhz	5695,00
CyberStorm MKII 68040/40 Mhz	3195,00
CyberStorm MKII SCSI-Contr.	995,00
Blizzard 1230/50 Mhz IV	*1495,00*
Blizzard 1260/50 Mhz	4695,00
Blizzard SCSI-kit	995,00
PPC - kort 150 Mhz eksl. CISC	5995,00
PPC - kort 180 Mhz eksl. CISC	6995,00
PPC - kort 200 Mhz eksl. CISC	7995,00
PPC - kort A1200 - 603e 175 Mhz	3695,00

Ring efter priser m. CISC. Eller se www.epic.dk

VILLAGE TRONIC

Picasso IV	3695,00
Picasso II RTG 2 mb - sec. hand	995,00
Ariadne Netkort	1595,00
Ariadne Netkort + AmiTCP	*2095,00*
Mainactor Broadcast	499,00
Image FX	1499,00
Ami/TCP	699,00

DIVERSE UDSTYR

Personal Paint 7.1 CD	*299,00*
ScanDoubler A4000	1595,00
Super Buster 11	299,00
Budda IDE controller op til 6 IDE	699,00
CatWeasel Disk-controller	599,00

CYBERVISION 3D - 4MB

1995,-

Blizzard 1230-IV 50 Mhz

1495,-

TLF: 59444470
FAX: 59444270

MicroNik Towers

Vi gør opmærksom på at Infitivtowers skal købes en ekstra top-case til processor kort.

Infinitiv Towers er i plastic.

A1200:

Infinitiv Z0 Tower komplet	1795,-
Infinitiv Z1 Tower komplet	2995,-
Infinitiv Z2 Tower komplet	3695,-
Infinitiv Z3 Tower komplet	5495,-
Top-Case	299,-
PS 200 Watt	499,-

Classic Towers er i metal.

A4000:

Classic Tower ISA	3195,-
Classic Tower PCI	3895,-
Classic Tower PCI - Sort lak	3895,-
PS 230 Watt	595,-
PS 250 Watt	795,-

BUDDA

- Indbygget 3 IDE porte med op til 6 IDE
- Software skrevet af Oliver Kastl (IDE-fix)
- Enhanced IDE
- Autoboot capability
- CD- changer software indbygget
- Harddisk Autopark
- Z2

699,-

RODEKASSEN!

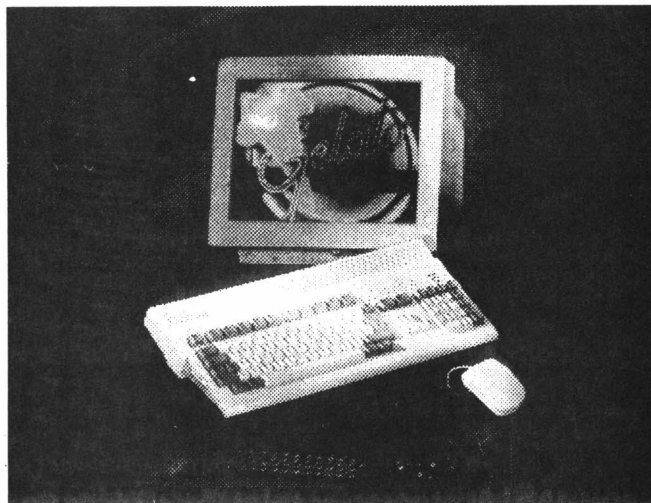
Kig i vores rodekasse på www.epic.dk, der ligger alt vi sælger som demo/returvarer osv.



Ahlgade 55, 3
4300 Holbæk
www.epic.dk
info@epic.dk

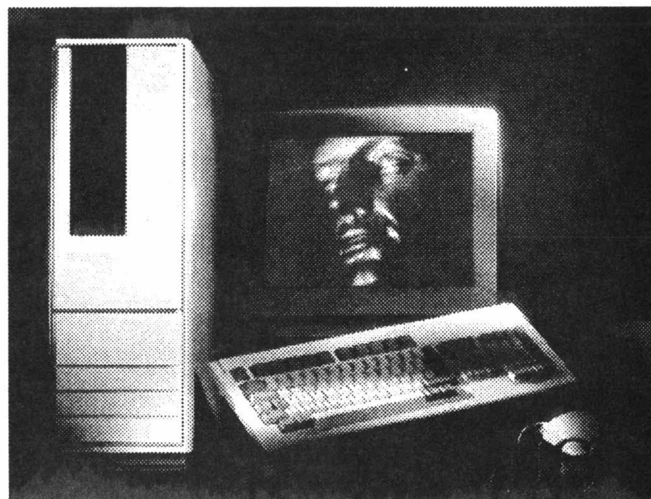
Få dig en *ægte* Multimedia Computer

Hvad med en Amiga 1200:



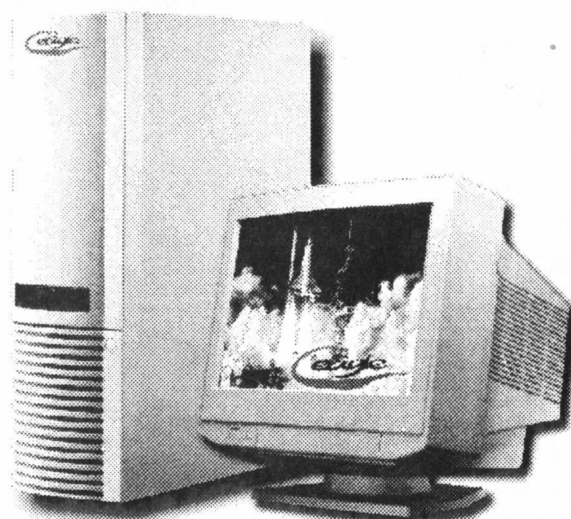
- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke

Eller måske en Amiga 4000T:



- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300

O.K. – hvad så med en EAGLE:



Amiga 1200TE:

- Tower-kabinet
- A1200 Motherboard
- Amiga OS 3.1
- Valgfri HD, CPU m.m.
- 2 Mb Chip-Ram
- Stereo-lyd
- AGA-grafik (16 mill. farver)

Amiga 4000TE:

- HighTower-kabinet
- A4000 Motherboard
- 2 Mb Chip Ram
- Stereolyd
- Amiga OS 3,1
- AT- & SCSI II-controller
- 5 Zorro III-slots
- Valgfri HD, CPU m.m.
- AGA-grafik (16 mill. farver)

En eller flere af ovenstående computere føres af følgende forhandlere:
Scanteam – 86 18 16 00 • Kiwi Multimedia – 47 38 96 38 • Betafon – 33 14 12 33

Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599
E-mail: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16
~
Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)
~
Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Fini A. Alring
Martin Halberg
Morten Skov
Peter Jørgensen
Ole Friis Østergaard
~
Produktions-udstyr
Amiga4000/040, CyberVision64
Amiga 4000/040T
PageStream3.2
Epson EPL-5500
~
Udgiver
Dea Media
~
Produktion
Meldgaard's Bogtryk
~
Distribution
ForhandlerService Aps.
~

~
Forsiden
Peter Eide Paulsen har ladet sig inspirere af de mange artikler relateret til Amiga'ens fremtid.

Leder

Først vil jeg beklage at vi ikke har den lovede anmeldelse af PCx med, men en død harddisk hos vores anmelder har indtil videre sat en stopper for den, men vi håber på at kunne bringe den til næste gang.

Angående vores rundspørge vil jeg gerne lige understrege at det ikke er med vores gode vilje at der ikke er flere hardware- og dyre software-tests med – det er et stort problem for os at få fat i det uden at købe det da vi ikke alle steder er kendt og accepteret som et landsdækkende dansk Amigablad, men efterhånden som vi bliver udbredt håber jeg at det bliver bedre.

Her vil jeg gerne komme med en opfordring til alle jer som anskaffer jer noget af det nyere hardware og software: I er meget velkomne til at lave en anmeldelse af det, bare husk at ringe først og aftal det med os så jeres arbejde ikke vil være forgæves.

Dette henleder mig til næste punkt – ved rundspørgen dukker der af og til bekymringer op om at en evt. sideforøgelse bare vil give et tyndere blad (indholdsmæssigt), det er jo bl.a. flere hardware- og software-anmeldelser vi gerne ville have mere plads til.

Så det er ikke et tyndere blad indholdsmæssigt vi ønsker med flere sider, snarere et stærkere blad så der både er plads til lidt flere anmeldelser af det dyrere -ware samt de billigere ting, da der jo er rigtigt mange gode programmer her.

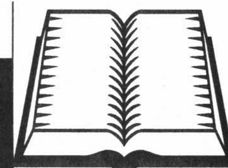
I lederen sidste gang efterlyste vi hjælp til grafik såsom billeder til forsiden o.l., og minsandten om der ikke er nogle der har hørt vores bønner!

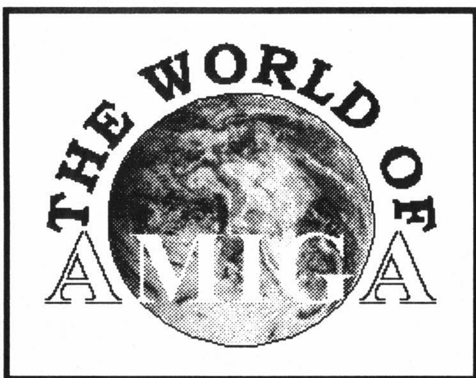
Helt konkret har Peter 'LoveLace' Eide Paulsen tilbudt os at hjælpe med bl.a. at tegne nogle forsidebilleder, hvilket han så har gjort, og hvis I kigger engang på forsiden kan I se hans første arbejde.

Så er der ikke andet tilbage end at sige velkommen til Peter Eide Paulsen.

jan

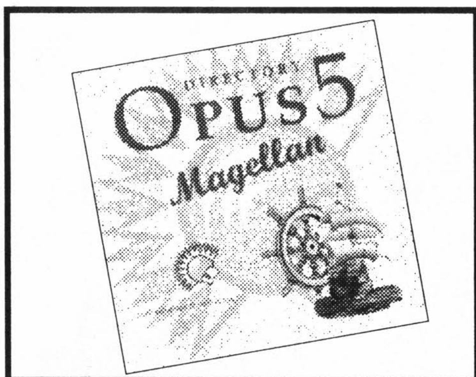
Indhold





10

Vi var desværre ikke selv med til World of Amiga, men vi har alligevel samlet en masse oplysninger

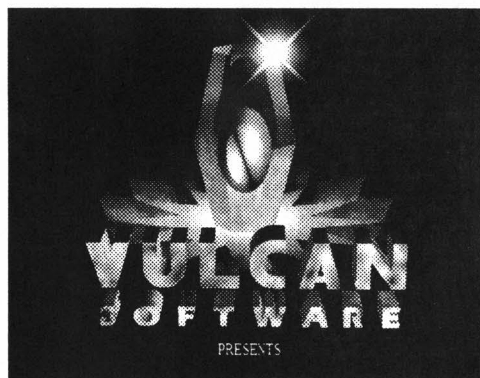


14

Der er efterhånden kommet priser på phase5's PowerPC-acceleratorkort...

12

Der er netop udkommet en ny opdatering til Directory Opus, som vi har kigget lidt nærmere på.



28

I spil-sektionen har vi denne gang bl.a. taget et nærmere kig på nyheder fra Vulcan Software.

AKTUELT

ANMELDELSER

KURSER

SPIL

ANDET

ANNONCER*)

*) Kun helsides-annoncer er angivet.

PageStream-opdatering

SoftLogik er nu kommet med en ny opdatering til deres 'evighedsprojekt' PageStream.

Der er denne gang tale om en opdatering fra v.3.2 til v.3.2b, i hvilken de tilsyneladende har fået bugt med de sidste dumme småfejl, foruden de næsten obligatoriske hastighedsforøgelser hist og her, især i forbindelse med udprintning. Desuden medfølger udvidelsen 'borders extension' som en slags demo med 5 smagsprøver, så man kan sætte rammer omkring sine tekster eller billeder.

For de utålmodige er det muligt at hente opdateringen direkte hos SoftLogik via deres hjemmeside:

http://www.softlogik.com

Opdateringen kan også hentes via Aminet, og dette foretrækker SoftLogik idet deres server ikke er beregnet til *alt* for meget trafik.

Merapi er Java men ikke kaffe

I nr. 4 af A.A. fra i år omtaltes en JVM, Java Virtual Machine ved navn Moca, men heller ikke denne er kaffe.

Virtual Machine er det niveau af datamaskinen som ligger lige over mikrointruktionsniveauet. Sædvanligvis prgrammerer man hver slags maskine i dens tilhørende Assembly-Language. Men her kommer så Merapi ind, på samme niveau som det andet produkt, Moca.

Haage & Partner, leverandør af StormC, arbejder på højtryk for også at få en virtuel maskine i handelen. En sådan kan få alle,– ALLE programmer skrevet for Java-platformen til at køre på Amiga. Kompatibilitetsproblemer som de sædvanligvis anskues vil være borte. Der skiftes mellem Corel Office og WorkBench ved at trykke på venstre <A>+<m> eller <A>+<n> for altid at fange WorkBench. Sådan!

Og hvad har Java så som AmigaDOS ikke har? Beskyttet hukommelse og adgangsbeskyttelse af filområder.

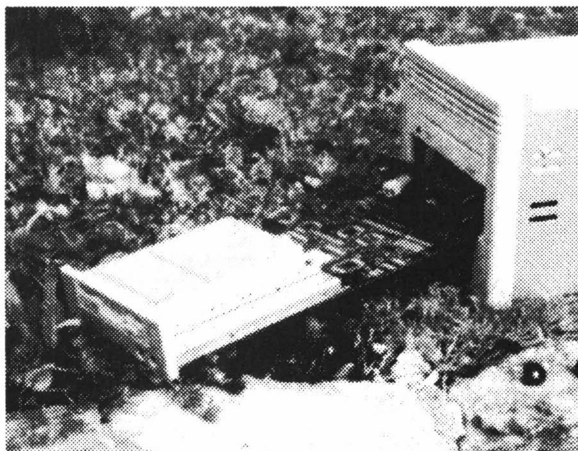
Jeroen Vermeulen laver dette i samarbejde med Storm-gruppen for implementation, i første omgang Voyager NG og StormC udviklerpakken. Senere regner ProDAD (dem med pOS) at kunne indkorporere denne virtuelle maskine i deres operativsystem, så...

Det ser ud til at der pustes nyt liv i Amiga'en, men mod alle forventninger ser det for øjeblikket ud til at det er for at lade WorkBench være menusystemet hvorfra alle andre funktioner vælges gennem Intuition. Mac-emulator, MS-DOS-emulator, Unix-maskine via Linux f.eks.

Tiden hvor man opererede Amiga bl.a. fordi operativsystem med dettes tilbehør intet fyldte i rammen synes hermed at være forbi. Vi skal snart alle have 32 MB ram for overhovedet at kunne køre det allermest nødtørftige.

Hvad man dog ikke skal høre

Et engelsk firma, Index Information Inc. har udsendt meddelelse om at de nu er parate til at udspy hjemmedesignede datamaskiner baseret på Amiga KickStart og customchip-sættet. Maskinerne fylder som et gammelt 5¼" diskettedrev og er dermed lette at stuve af vejen. Alligevel er der blevet plads til et 3½" diskettedrev.



Makinerne er som standard udstyret med: Motorola MC 68EC020 14 MHz CPU, 2 MB chip-ram og 2 MB fast-ram. IDE-interface til harddisk og cd-rom, cd-rom-driver i flash-rom, ISA expansion bus, indbygget lydindspilningsfacilitet, stik til almindelig lyd-cd, ur som går uden strøm (et stykke tid), min. 1 MB ram som holder uden strøm (også et stykke tid), og som tidligere nævnt, diskette-drevet.

Hvorvidt der er anslutning for mus, tastatur og joysticks er ikke oplyst. Men det er heller ikke formålet.

Kan du hos en kunde du vil producere reklamer for, finde plads til en monitor, kan maskineriet ligge i nissedukkens højre lomme og harddisken eller cd-rommen i den venstre.

Mere information kan fås på adressen:

index@cix.compulink.co.uk



Efterlysning!

SYSTEMATICS søger computergrafikere til spiludvikling, så hvis du er en god grafiker til 2D eller 3D, så vil de gerne høre fra netop dig.

Du kan kontakte Systematics på tlf. 20 65 23 80 eller 32 88 60 57.

Spillet vil i første omgang blive udviklet til Amiga og PC.

ClickBOOM kun til PPC-kort

Som nævnt i sidste nummer vil Myst fra ClickBOOM også komme til PowerPC-kortene og ClickBOOM har opsat en liste hvor man kan stemme på hvilket næste spil der skal oversættes til Amiga'en.

I dette nummer kan vi så supplere med at fortælle at deres fremtidige konverteringer kun vil komme til de før omtalte PowerPC-kort, da det vil give dem frihed til en perfekt konvertering der kan konkurrere direkte med de andre platforme.

Markedsførings-organisation

Den amerikanske Amiga programmel-udgiver GamaSoft har stiftet en organisation til promovering af Amiga-programmer. Tilknyttede produkter er foreløbig Web Cruiser, New York, VooDoo 2.0 og MOca.

Det er håbet at enkeltpersons-virksomheder, altså programmører af et enkelt program o.l., vil tilslutte sig organisationen. På denne måde kan udgifterne holdes nede og spredningen af kendskabet til forskellige produkter holdes oppe.

Organisationen kaldes DDN (Dealer Direct Network) og GamaSoft regner med at kunne lokke eenmandsvirksomhedsejerne med tilbud af forskellig art som GamaSoft vil forsøge at handle sig frem til blandt andre producenter.

Desuden håber organisationen at der vil komme til at stå et ry om programmer der mærkes med DDN, således at produkter der ved postordresalg bærer dette mærke vil blive foretrukket frem for produkter uden dette mærke.

For oplysninger om organisationen:
twalling@pantheon.macomb.mi.us
eller fodpost:
GamaSoft LLC
2644 Botsford St.
Hamtramck, MI 48212
(313) 365-8414
Kontakt: Ted Wallingford

PPC-moduler for SuperView

Med SuperView NG V7.00 følger nu nogle biblioteksfunktioner der vil teste om en PowerPC-chip er tilstede. Er den det vil nogle optimerede PPC-routiner blive brugt. De vil også kunne vælges fra.

Imidlertid gør dette at et nyt program ikke vil brokke sig over at finde en forkert processor. Der er nemlig programmeret en "FallBack-option" som finder den Motorola-CPU der nu engang er tilstede og køre på denne.

Modulerne erstatter ikke de gamle men supplerer.

For mere information henvises til adresserne:
ftp://ftp.usa.aminet.org/aminet/gfx/misc/sviewng.lha eller ***/gfx/misc/SViewNG.lha på Aminet.***

Medarbejder-forøgelse

Under overtagelsen af Amiga'en var Amiga Technology's medarbejderstab nede på et absolut vågeblus, nærmere bestemt bestod den af 3 personer, Petro Tyschtschenko (bossen), Axel Kraemer og Andreas (begge koordinerer underleverancer, lager og transport samt service). Nu hvor Gateway 2000 har overtaget Amiga'en skulle vejen så være banet for flere medarbejdere i Amiga International.

Pr. 1/5 er der blevet ansat 2 nye og pr. 1/6 er der kommet 2 mere. Går man ind på deres hjemmeside under medarbejdere vil man dog kun finde den ene af dem, men det skulle være sikkert og vist, da oplysningerne også kommer derfra.

Pr. 1/5: Matthias Grohmann, ansvarlig for deres hjemmeside samt med til at arbejde i service. Erwin Breiten, ansvarlig for teknisk afdeling hvilket vil sige at de er ved at opbygge en form for produktion.

Pr. 1/6: Nicole Gottfried, praktisk arbejder i ledelsen. Heiko Herzing, salg og marketing, lad os så håbe at Heiko kan sit kram og at han få en masse gode medarbejdere...

Så mangler vi bare at de også tager fat på den afdeling der beskæftiger sig med udviklingen.



EMC's Phase 1–4

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Denne gang skal vi her på vores cd-rom-side kigge lidt på 4 skiver fra E.M.Computergraphic, nærmere bestemt phase 1 til 4. Forskellen mellem disse cd-rom-udgivelser samlignet med de mange andre er, at phase-cd'erne ikke indeholder lidt af hvert men har målrettet sig mod folk der bruger Amiga'en til DTP- og multimedia-opgaver.

Phase 1–3

De første tre skiver er meget ens i deres indhold da de groft sagt kun indeholder skrifter, clipart og billeder, men det fylder til gengæld også næsten det hele.

Phase 1 udskilder sig lidt fra de 2 efterfølgende ved også at have nogle opdateringer og demoer af forskellig art, men da denne cd er et–to år gammel er disse opdateringer o.l. ikke værd at bruge mere tid på.

Phase 1 indeholder:

Clipart: 144 MB fordelt på ESP, IFF og IFF med farver.

Fonte: 75.5 MB fordelt på CG, ProDraw, Type 1 og IFF clipart-fonte.

Billeder: 415 MB fordel på så forskellige emner som dyr, Star Trek og fantasi. Billeder forefindes for de flestes vedkommende i både 16 og 256 farver samt i HAM.

Phase 2 indeholder:

Clipart: 130 MB fordelt på IFF, IFF med farver, GEM Clipart og IMG Clipart.

Fonte: 72 MB fordelt på CG, Colour, Type 1 og Imagine type 1 tests til Imagine 2.9+.

Billeder: 454 MB og her bliver man bl.a. fristet med f.eks. billeder fra the military, famous people eller Terminator, billeder her forefindes ligeledes i både 16 og 256 farver samt i HAM for de flestes vedkommende.

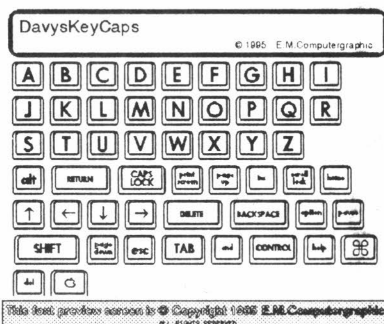
Phase 3 indeholder:

Clipart: 125 MB fordelt på IFF og IFF med farver.

Fonte: 64.5 MB fordelt på CG, farvede Clipfonts, Type 1 og Page-Stream.

Billeder: 468 MB og denne gang fordelt på så forskellige områder som f.eks.

Heavy Metal, Castles, StarWars og Waterlife som også forefindes i både 16 og 256 farver samt i HAM for de flestes vedkommende. Alle billederne er beregnet til at kunne blive brugt som backdrops. Så er spørgsmålet om man kan lide dem.



Overview-eksempel på én af fontene.

Standarden er generelt høj hvad enten det drejer sig om skriftsnit, clipart eller billeder – der er ingen tvivl om at de har prøvet at vælge det bedre ud.

Phase 4

Denne cd-rom sigter så mere henimod multimedia, da der her også er musikmoduler, div. lydstykker, demoer og ting til ImageVision og MMExperience.

Men der er nu også blevet plads til skuffer som Useful og Utilities, men det er stadigvæk skrifter og billeder der dominerer.

Phase 4 indholder:

Billeder: 334 MB. Her er der nu også sket en ændring henimod multimedia da billederne nu er mere af en art så de kan bruges til flere forskellige ting. Billeder forefindes i både PAL, NTSC og JPEG.

Fonte: 170 MB fordelt på Bitmap, Intellifont og Type 1.

Musikmoduler: 64 MB fordelt på forskellige områder som f.eks. dans, slow og rock.

Derudover er der som tidligere nævnt også ImageVision-skuffen med 38.6 MB, MMExperience med 19 MB, Useful med 7 MB og Utilities med 15 MB.

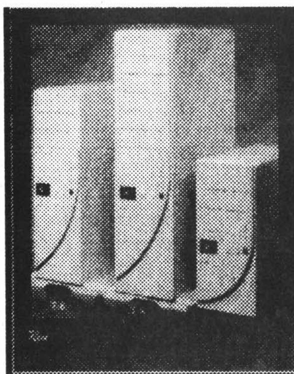
På samme måde som med Phase et til tre har de også med Phase 4 forsøgt kun at give os det bedste og jeg synes endelig at det er lykkedes ganske godt når det nu er DTP og Multimedia man interesserer sig for.

Tilsidst skal jeg nok lige tilføje at de div. ting ikke ligger pakket. □

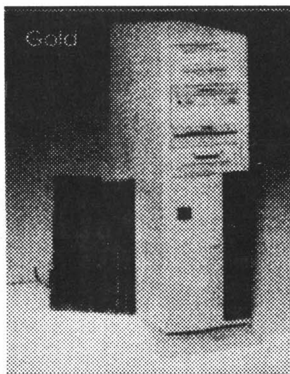


Hvad med en "Lawnmower man" som baggrund til dine præsentationer?

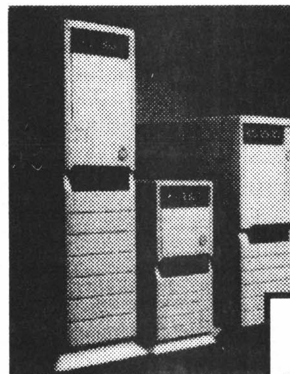
Amiga Towers fra Eagles



Comet



Gold



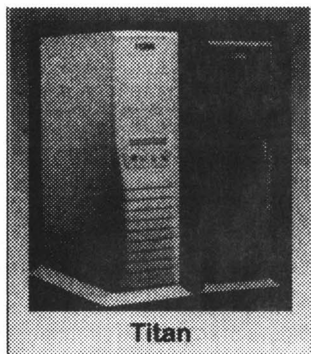
Diamond

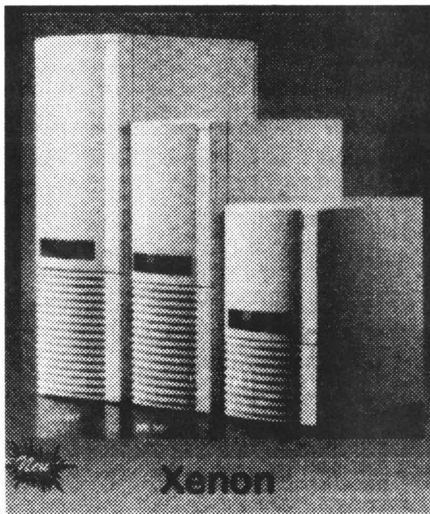
Amiga Computere

Amiga 1200	ring!
Amiga 1200 TE	5.895
Amiga 4000T	18.995
Amiga 4000TE	11.995

Siamese System

Kør PC software på din Amiga.
Læs mere om det i Amiga Advis nr. 1
Pris. 1.495





Acceleratorkort til Amiga

CyberStorm 68060 MK II	5.395
CyverStorm 68040 40 MHz	3.295
Blizzard 1260 50 Mhz	4.795
Blizzard 1240T 40 MHz	2.695
GVP 68060 50 MHz+SCSI	7.995

Kabler

Keyboard folængerkabel	99,00
CyberVision forlængerkabel	99,00
Printerkabel	79,00
Andre kabler	ring!

Kommer snart!

PPC

Amiga 3000, 4000 & 4000T

PPC - kort 150 MHz eksl. CISC ring!
PPC - kort 180 MHz eksl. CISC ring!
PPC - kort 200 MHz eksl. CISC ring!

Amiga 1200

PPC - kort 120 MHz
ring!



Amiga Towers fra Eagle

Til Amiga 1200 & 2000 & 4000 & 4000TE

Titan	1.995
Xenon	2.100
Gold	1.950
Diamond	1.995

PC Keyboard Adapter for alle Amiga'er
Kr. 495 ved køb af Tower. Ellers Kr. 595

Harddisk Ring!
CD-Brænder Ring!
DAT Streamer Ring!
Printer Ring!
Genlock Ring!
Amiga Software Ring!
Evt. spørgsmål Ring!





Amiga Software

Monument Designer v2	1.995
Monument Designer Prof 3.0	2.995
Animage	1.195
Adorage	1.195
Scala MM 400	1.995
Turbo Print Prof. 5	499
EMC Phase CD til prof. Videobrug	399

Grafik kort

CyberVision 64 3D 4 MB	2.495
Picasso IV 4 MB	3.675

Alle priser er i Dkr. incl. moms. Der ydes 1 års garanti på alle vore nye produkter. Forbehold for trykfejl og prisændringer.

Amiga 4000TE Nu kun Kr. 11.995

Kiwi Multimedia

Ring og få tilsendt vores nye katalog

KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium
Lerager 60
DK3600 Frederikssund, Denmark
Tel: 20-994689 & Fax/Tel:47-389638

KIWI MULTIMEDIA I/S
Film- & Videolaboratorium Technique
Hvidovrevej 128, opg. 15, 1. tv
DK-2650 Hvidovre, Denmark
Tel: 36-480089

World of AMIGA

May 17-18, 1997

Flere har med længsel set frem til dette show da der udover præsentationen af de kommende ting til vores alle sammens computer, også var en pressekonference med Amiga Int. og Gateway 2000 som der var sat store forventninger til.

Ok, jeg indrømmer det – jeg var der ikke; min wc-rejse med DSB endte i Kalundborg, så div. udsagn omkring showet bygger på rapporter, snak og div. skriverrier med folk der var der.

Ud over selve showet har jeg også valgt at medtage ting med en hvis sammenhæng til eller som opfølgning på det skete så artiklen skulle måske have heddet Amiga'ens fremtid?

Fremtiden ifølge Petro

Mange inkl. mig selv havde sat næsen op efter at høre de store fremtidsplaner og visioner fra Amiga International's og Gateway 2000's side.

Men dem var der ikke mange af. Derimod var der en masse pæne ord om at de er glade for den opbakning Amigabrugerne har udvist, men de løftede dog lidt på låget for de ting man kan forvente sig fremover.

• Den endelige godkendelse af Gateway 2000's overtagelse er nu på plads.

Ja, så hænger vi på dem eller også hænger de på os?

• Man vil nu gøre hvad man kan for at bruge standard-kompenenter i de fremtidige Amiga'er for at holde prisen så langt nede som det nu er muligt.

Ok, med det kunne man godt blive lidt mistænksom på om det vil gå udover den ensartede standard som kendetegner Amiga'en, men hvis det ikke gør det hvorfor har man så ikke tænkt på det noget før?

• Man ønsker ikke længere at holde på rettighederne til Amiga'en for sig selv (operativsystem, hardwareopbygning o.l.), men er klar til snakke med alle dem der måtte ønske at gøre brug af dem.

Det er i sig selv en ganske god nyhed, da det fjerner alle de spekulationer der var under overtagelsen om at hvis nu de forskerte fik fat i Amiga'en ville de kunne stoppe p-OS, phase 5's PowerUP kort osv. og altså kort sagt spolere al den udvikling der trods alt har fundet sted igennnem de senere par år.

• De vil nu give sig tid til at snakke med phase 5, PIOS o.l. omkring fremtidens Amiga.

At de nu vil snakke med dem der har fortsat udviklingen på Amigaområdet er i sig selv godt. Så må man jo håbe at de finder ud af et eller andet.



Det var måske ikke de store visioner der blev fremlagt, så et egentligt fremskridt kan man ikke rigtigt kalde det, men hvad der er lige så vigtig er at det bestemt heller ikke er et tilbageslag, og med deres "fremstrakte arme" er det trods alt et godt tegn.

I et interview med Petro Tyschtschenko foretaget af Amiga Flame (en nyhedsformidling omkring spil på Internettet) ca. 10 dage efter WoA-showet har Petro luftet nogle af de ting der arbejdes med.

Jeg vil her lige skitsere de 2 hovedpunkter der var i interviewet:

– I spørgsmålet omkring udviklingen af Amiga'en siger Petro at det er hans vision at man har de eksisterende Amiga'er til den lave ende af skalaen, f.eks. til Viscorp-lignende TV-bokse med Internet-adgang o.l., og i den højere ende af skalaen Amiga'en i stil med phase 5's og PIOS's produkter.

– I næsten lige så lang tid som Amiga'en er blevet solgt har der været en markant kritik af den manglende markedsføring af Amiga'en.

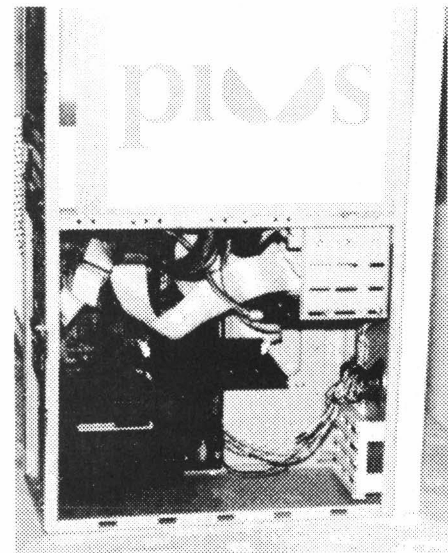
Til spørgsmålet om markedsføringen af Amiga'en svarer Petro at Amiga'en skal tilbage i butikkerne, og at det bestemt er med i deres forretningsplan at markedsføre Amiga'en gennem forskellige reklamemedier. Så er det bare hvilke?

Ja, det bliver bestemt spændende at følge den fremtidige udvikling.

World of Amiga

Så er det vist blevet tid til at kikke på de forskellige firmaer der var repræsenteret ved showet. WoA-showet var mindre end sidste år, men alligevel lykkedes det at få det fyldt op igen i år. Lad os tage et kik på de firmaer der var repræsenteret ved showet:

Amiga International havde den største stand på showet og på den havde de opstillet nogle Amiga'er hvor man kunne se dem køre div. programmer,



heriblandt Wordworth Office-pakken, men som de fleste sikkert kan gætte var der ikke meget nyt at hente. De har dog nok måttet lægge øre til folks ønsker for Amiga'en så lad os håbe at de har fået nogle gode ideer at arbejde med.

Digita Intenational medbragte deres kendte produkter som Wordworth, Organiser, Datastore og deres Office-pakke, men de havde ikke noget nyt med.

phase 5 havde opsat en A4000 med et PowerUP kort i som kørte nogle MPEG-demoer samtidigt med at 060-processoren kørte en anden demo, men da de som bekendt også er lidt efter tidsplanen blev der ikke demonstreret nogle lidt mere praktiske eksempler på mulighederne i PowerUP-kortenes muligheder.

SAdENESS Software kunne fremvise deres nye cd-rom-udgivelser som Hidden Truth (alt, hvad der er værd at vide om UFO'er), AGA Experience Vol. 3, samt en opdatering af deres Women of the Web.

Derudover kunne de oplyse at de fra omkring efteråret også vil begynde at udgive spil i stil med den måde som Vulcan Software gør det, titlen er intet ringere end Foundation som er en lovet Settlers/WarCraft-klon.

Nova Design havde medbragt deres programmer som ImageFX til salg.

PIOS havde ellers bebudet at de ville fremvise deres TransAM, men da de stadigvæk har visse problemer var det eneste det blev til en åben model af TransAM og en kørende prototype af Keenya kørende MacOS, men vi må jo håbe at de får løst deres problemer inden alt for længe.

HiQ Ltd. fremviste deres sidste nye udgave af Siamese System som bl.a. viste et vindue af DOpus kørende på en PC'er. Derudover kunne HiQ fortælle at der er planer om at udvide Siamese-systemet til også at kunne bruges til PIOS TransAM, så det glæder vi os til.

Power Computer kunne fremvise deres nye spil The Big Red Adventure samt de forskellige hardwareprodukter som de nu sælger, men det mest interessante ved deres stand var nok at de havde lånt David Pleasance som solgte sin CD "Everybody's Girlfriend".

David Pleasance stod i 1994 i spidsen for Commodore UK og var den gang med i kapløbet om at købe Amiga'en, men som de fleste sikkert er klar over lykkedes det ikke, og siden da har han trukket sig tilbage til et lydstudie hvor han bl.a. bruger Amiga'er under arbejdet.

Direct Software er sådan set et par forretninger ovre i England der er meget berygtede for mere eller mindre at have alle de spil der kan skaffes til Amiga'en på lager, og sidst i 1996 kom de så på banen som kommende spiludviklere med et stærkt grafisk adventure-spil ved navn The Haunting.

Stopper de legen her? Nej, nu har de også bebudet at de er igang med at konvertere et 7-skivers cd-rom-spil fra Mac ved navn Phantasmagoria fra Sierra, ligeledes et endda meget stærkt grafisk adventure-spil med speciale i skiftende kamera-vinkler, så vidt jeg husker.



Stopper de så legen her? Nej, for man skal jo have udstyret i orden for at få det maksimale ud af disse spil, så derfor har de bebudet at de vil udgive en Power Amiga som i bund og grund består af forskellige allerede eksisterende Amiga-dele og -tilbehør.

Power Amiga'en leveres i et tower med et A1200-motherboard, et 060/50 Mhz acc. kort, et Picasso IV grafikkort og 22 MB ram (2 chip, 18 fast og 4 på grafikkortet) og denne herlighed vil de så sælge til £ 1.500 og vil derudover tilbyde folk at opdatere deres A1200 til denne.

Det var deres mening at fremvise den på WoA, men da de ikke er helt klar med den endnu kunne det desværre ikke lade sig gøre.

HiSoft mødte op med et skrivbart cd-rom-drev fra Phillips med softwaren "Make CD" inkluderet.

Andy Davidson var fremmødt med en stak af Worms D.C. og var således den eneste repræsentant fra Team17. Han kunne desværre oplyse at Worms D.C. havde haft et skuffende salg i forhold til dens forgænger, hvilket vil sige et lille stykke under 5000 kopier.

Weird Science havde bl.a. en cd-skive med Eric Schwartz's "kunstværker" på, men udover det solgte de også andre produkter som Personal Paint 7.1.

Scala UK var mødt op med deres efterhånden lidt ældre produkter som Scala MM400 og InfoChannel, men ikke noget nyt eller noget på tapetet i den nærmere fremtid.

Man bliver dog lidt mistænksom, for da Escom overtog Amiga'en sad de nemlig med ved bordet, og nu hvor Amiga'en er overtaget igen viser de også deres ansigt igen, mystiskt...

Af de engleske Amiga-blade var Amiga Format med, men da de kun solgte deres sidste nummer af bladet springer jeg let og elefant videre til CU Amiga:

CU Amiga fremviste en udgave af TFX, men historien fortalte ikke noget om hvorvidt den udkommer til Amiga'en, men de kunne også fremvise en hjemmelavet transportabel A600 der blev kaldt for Suzanne.

Derudover var Blittersoft og Epic Marketing der også med deres kendte produkter. Epic Marketing har ellers proklameret at de ville til at udgive nogle af de tyske spil der indtil videre kun har været udkommet i tyskland, men dem var der ikke skyggen af.

The End

World of Amiga blev sluttet af med en udviklerkonference hvor bl.a. Petro også var tilstede, men ifølge mine pålidelige kilder var det mest en snak om Amiga'ens fremtid der som bekendt stadigvæk er en vis usikkerhed om, og forståligt nok.

Hvis jeg var udvikler ville jeg nok også meget gerne vide om alt det arbejde jeg evt. havde lavet det sidste års tid eller mere var spildt eller hvad?

Og så vil jeg slutte af her. □

OPUS Magellan

■ *Af Martin Halberg*

Fra GPSoftware i Australien er vores alle sammens yndlingsprogram kommet i endnu en ny version. Nu kan det program da ikke blive bedre – skulle man tro!



Nyt navn

I denne nye version, der er gået bort fra de kedelige versions-numre og nu kalder sig Magellan, ligger der 12 måneders programmering og intensiv testning. Så endnu engang tegner der sig mere end blot en mindre opgradering. Et hurtigt kig i feature-listen viser da også en del nye funktioner og umiddelbare forbedringer der kan ses frem til. For at denne artikel ikke skal komme til at fylde hele bladet ser jeg derfor kun nærmere på de største og mest betydningsfulde af forbedringerne, men selvfølgelig vil et par af de mindre ikke gå min næse forbi.

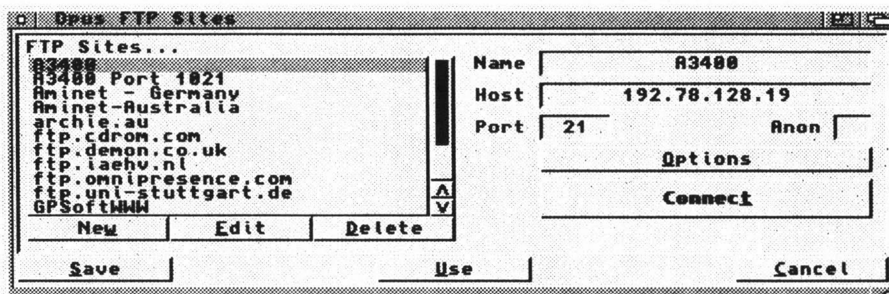
Opus 5.6 Magellan

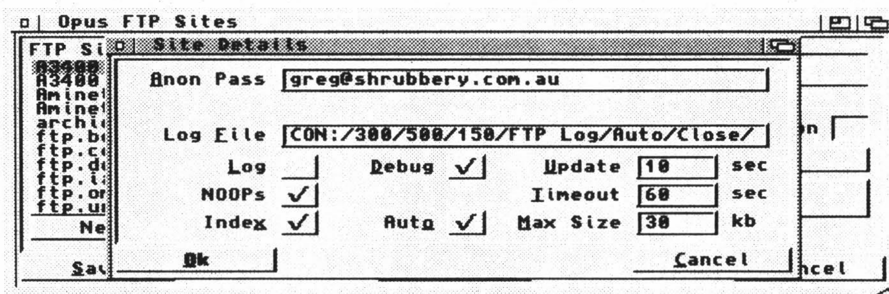
Programmør/Udgiver:
Jonathan Potter/GPSoftware
Email:
zzgperry@mailbox.uq.oz.au
Web:
http://www.livewire.com.au/gpsoft
Minimumkrav:
• Kickstart 2.0+
• 1 MB RAM & HD
Upgraderings pris:
GBP 30,-
Komplet pris:
DDK 495,-

Ydelse 13
Brugervenlighed... 11

Opus FTP

FTP-modulet, der blev introduceret i forrige version har nu gennemgået en kraftig ansigtsløftning. Det er bl.a. i





FTP-adressebogen.

form af et helt nyt, brugervenligt GUI (brugerinterface) med komplet FTP-opsætning og support for index. Index gør f.eks. AmiNet brug af, og er nærmest uundværligt når man først har vænnet sig til at bruge det. Som et plus er også direkte adgang til FTP fra en fil-lister nu mulig. Man skal blot skrive "FTP://<adresse>" som sti i bunden af fil-listeren, smart detalje!

FTP-hastighed

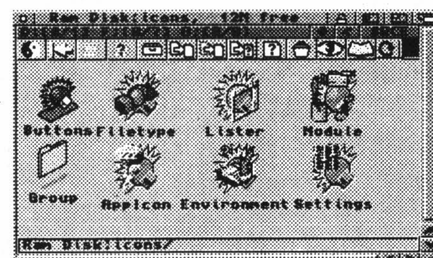
En påstået hastighedsforøgelse på hele fem gange ved data-overførsler bliver også lovet. Umiddelbart er FTP-modulet også generelt hurtigere, især mht. opdatering i listeren. Men en femdobling af selve overførselshastigheden har jeg endnu ikke været ude for. Man må så håbe det stadig kan nås.

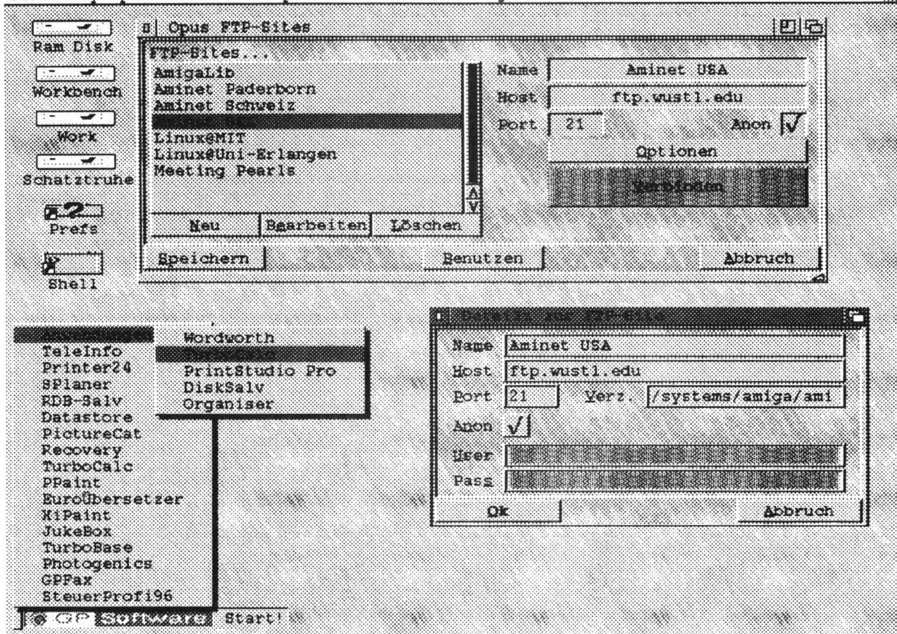
Også overførelser direkte mellem to FTP-servere er nu mulige. Normalt er man nødsaget til at downloade filen fra den ene server og derefter uploade til destinations-serveren gennem sin egen maskine. En konklusion på FTP-modulet må være, at det nu er mere komplet og brugervenligt end nogen sinde og derfor en alvorlig konkurrent til det ellers fremragende amFTP fra VaporWare.

Det er primært pga. Opus FTP-modulet's fordele mht. integrationen i den øvrige Opus Workbench, at jeg personligt nu kun bruger amFTP ret sjældent. Den unikke integration fås jo ikke med normale FTP-clients.

Start menu

Efter Win95 kom på banen til PC'en, har flere programmører gjort forsøg på at efterligne PC'ens startmenu/bar-funktion – de fleste ret halvhjertede må man sige. Opus har nu fået sin helt egen hurtige og meget brugervenlige version af Startmenu. Funktionen er yderst funktionel og pladsbesparende, hvis





Eksempel på hvordan en startmenu kan se ud.

man som jeg holder af at ha' alle programmer ved hånden på sin skærm. Der er ingen grænse for antal startmenuer og du har 100% kontrol over deres placering og udseende. Og de laves lige så let, som knapper og menuer i Opus.

NewIcons

NewIcons, der er et palette-uafhængigt ikon-system for folk med for megen CPU-kraft, er nu også direkte understøttet i Opus med alle dens specielle funktioner. F.eks. sådan at ikoner bliver remapped korrekt med de rigtige farver og desuden nu er fuldt stabilt under Opus, modsat den tidligere version der tit fejlede når paletten skulle beregnes.

Desktop

Såkaldte left out's eller på dansk kaldet genveje har længe været mulige i Opus, men det er også endnu et punkt hvorpå der er sket forbedringer.

I version 5.5 bestod ikonerne af simple genveje til den opringelige fil andetsteds på harddisken. Nu er det muligt at flytte biblioteker/filer rent fysisk til din desktop. Faktisk vil filer der er placeret i 'Opus5:desktop/' automatisk blive vist på ens desktop.

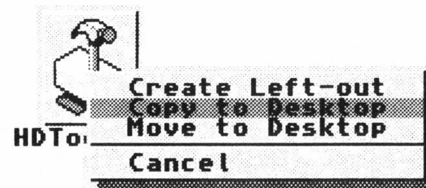


Ikon placering

En længe ønsket funktion har været den at man selv kan bestemme hvor man vil have nye ikoner placeret på sin desktop. Det er nu muligt at definere et område hvor nye ikoner skal placeres inden for. F.eks. når du ikonificerer et program vil det tilhørende ikon blive placeret netop i det område hvor du ønsker det og ikke tilfældigt som før. Der kan også defineres forskellige områder til forskellige typer ikoner.

Mange bække små...

Hvorfor ikke lige kort nævne et par andre rare små-tiltag som f.eks bedre CyberGraphics-support, kompatibel med MagicMenu. Space Gauge der viser tilgængelig diskplads i din lister. Inline Editing, der muliggør direkte redigering i selve listeren f.eks. hvis du ønsker at omdøbe en fil. Alle popupmenuer er nu med skygger. Der er mulighed for at splitte lange ikonnavne automatisk. Ja, jeg kunne blive ved.



KONKLUSION

Ganske vist er der kun få større tiltag i Opus Magellan, men der er til gengæld utroligt mange mindre forbedringer og nye funktioner der samlet gør Opus Magellan til et utroligt godt køb og samtidigt fastholder Opus som det mest ultimative program i sin klasse, uanset platform. Og har man den tidligere version 5.5 er der altså stadigt meget at komme efter. Installationen kunne ikke gøres lettere og du er igang 2–3 min. efter at have trykket 'Install'.

Væk med WB!

Lad mig lige afslutningsvis gøre opmærksom på, at det er absolut nødvendigt, at man kører Opus Magellan i Workbench Replacement Mode™, hvis man vil have det fulde udbytte af programmet. Hvilket altså vil sige, at man lader Opus erstatte WB'en 100%. □

Nyt om phase5's produkter

Tag et dybt åndedrag og tag under vandene som skiller fra fremtiden, eller broen for den sags skyld...
Hastigheden som skal til for at Amiga'en kan agere andre platforme er nu tilgængelig i handelen, i første omgang for A3000/A4000-ejere og i morgen for A1200-, A1500/A2000-ejere.

Hvad er så fart på

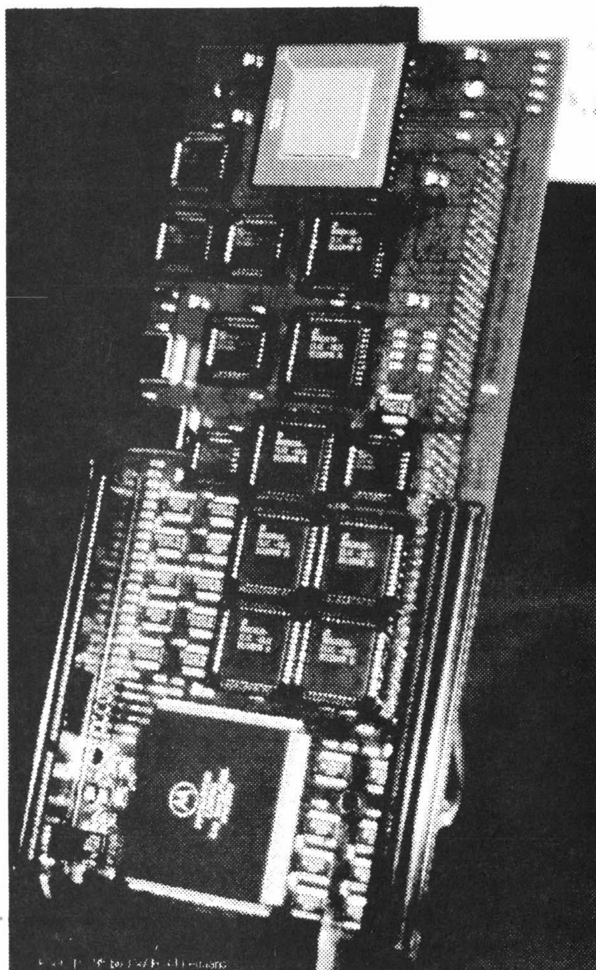
Phase5 meddeler at deres nye acceleratorkort vil give gamle ejere af deres acceleratorkort en forbedring i hast med en tidsfaktor på 1/10 til 1/15. Bemærk venligst at du skal tænke det som at din gamle kasse bliver 10 gange så hurtig, mindst. Selvom dette er anslåede værdier på baggrund af bl.a. Motorola's specifikationer på deres produkter, skulle der nok være noget om snakken. For de der er bilentusiaster vil det nok være bekendt at i amerikanske reklamer står der HP 170, mens der i en europæisk for samme bil står 148 BHP.

Det betyder i dette tilfælde at i Europa har man ikke en vandmølle til at trække kølevandspumpen på motoren, ej heller en vindmølle til at trække generatoren eller en trædemølle med små mus til at trække remmen eller kæden til knastaksler og benzinpumpe.

I europa plejer der at være hjul på en bil, gearkasse og differentiale osv. Deraf kan man udlede at da phase5 har brugt amerikanske målinger vil din maskine måske blive mere end syv gange så hurtig.

Nå, nok om det. Det er den rene spekulation.

Men kortene kommer med SCSI medfødt og desuden sokler til henholdsvis 64 og 128 MB ram, afhængigt af om det drejer sig om en A1200 eller éen af de andre maskintyper. Dernæst har de frembragt et CyberVision-kort med en PERMEDIA-chip der nok kan tage pusten fra de fleste. Det er ikke en CAIPIRINHA, men muligvis en forløber. Den behandler 42 mill. signatur-pixler i sekundet. Og så kan den transmittere 660 MB data i sekundet på grund af at den arbejder i 64-bits bredde. Den er specielt designet eller også er det omvendt, til CyberGraphX V3 der er med i et kampagnetilbud til de der anskaffer en fuld opgraderingspakke til deres Amiga på éen gang.



Chip'en understøtter z-buffering, gouraudtoning, sløring, blanding og flimmerfiksning. Programmet understøtter farvetone-konversion, farvekromatiske nøgler og xy-skalering som bruges af MPEG-afkodningsrutiner der er medfødte i CyberGraphX V3.

Alt i alt kan dette nye, specielt PPC-designede grafikkort udnytte Blizzard's og Cyberstorm's nye muligheder. Til grafikmanipulation, hvilken genre DTP også hører til, kræves mange flydendetalsoperationer og dette kan de to acceleratorkort. I følge SpecFP95 kan Cyberstorm 7.1 og Blizzard for A1200 kan 3.5. Så skal du lave dit eget blad gør dette en forskel skulle redaktionen hilse og sige.

CyberVision kommer med mindst 4MB ram-DAC hvis ikke mere er begæret. 1024 x 1024 pixels kan opfriskes ved en frekvens på i det mindste 70 Hz.

POWER UP
AMIGA™ GOES POWER PC™

Hvad skal man så af med i farten

Og så, for at pirre appetitten vil vi lige meddele nogle ca.-priser. Det er sådan at phase5 som ethvert andet foretagende forbeholder sig ret til prisændringer. Men når vi her på redaktionen øjner en mulighed for at få en splinterny, enormt kraftig maskine i et gammelt kabinet, vil vi alligevel ikke tøve med at videregive dem. Kabinettet og alt det andet hardware skal jo ikke udskiftes. Men en ny skærm er der nok mange der ikke vil komme udenom. En del af det at skifte fra sin gamle A2000 eller A3000 til en ny maskine er jo at få væsentligt flere farver og langt højere opløsning.

Derfor vil der i denne situation skulle anskaffes en ny skærm for at

Acceleratorkort for A3000/A4000	Acceleratorkort for A1200(T)	Acceleratorkort for A1500/A2000
CyberStorm PPC 150, 180, 200 MHz	Blizzard PowerPC 200 MHz	CyberStorm PPC Accelerator Board
PowerPC Processor: PowerPC 604e, 150–200 MHz	**PowerPC Processor:** PowerPC 603e+, 200 MHz	**PowerPC Processor:** PowerPC 604e, 150–200 MHz
Co. CPU: MC68040/MC68060, 25/50 MHz	**Co. CPU:** 68040/68060, 25/50 MHz	**Co. CPU:** 68040/68060, 25/50 MHz
Hukommelse: Max. 128 MB	**Hukommelse:** Max. 64 MB	**Hukommelse:** Max. 128 MB
SCSI: Ultra brede	**SCSI:** Fast SCSI-II	**SCSI:** Ultra brede
PPC ydelse ved 200 MHz: Ca. 350 MIPS	**PPC ydelse ved 200 MHz:** Ca. 280 MIPS	**PPC ydelse ved 200 MHz:** Ca. 350 MIPS
Til køb: Slutningen af maj 1997	**Til køb:** Slutningen af juli 1997	**Til køb:** Slutningen af august 1997
Priser: CyberStorm PPC-180 DM 1.599,- CyberStorm PPC-200 DM 1.895,-	**Priser:** Blizzard 603e+ DM 399,-	**Priser:** Blizzard 2604-180 DM 1.375,- Blizzard 2604-180 DM 1.679,- Blizzard 2604-200 DM 1.975,-
Nuværende ejere af acceleratorkort: Fremsend købsnota og garantibevis og få til nedenstående priser:	**Nuværende ejere af acceleratorkort:** Fremsend købsnota og garantibevis og få til nedenstående pris:	**Nuværende ejere af acceleratorkort:** Fremsend købsnota og garantibevis og få til nedenstående priser:
CyberStorm PPC-150 DM 1.269,- CyberStorm PPC-180 DM 1.549,- CyberStorm PPC-200 DM 1.699,-	Blizzard 603e+ DM 329,-	Blizzard 2604-150 DM 1.349,- Blizzard 2604-180 DM 1.629,- Blizzard 2604-200 DM 1.779,-

bruge den gamle er der ingen mening i. Dermed dukker muligheden for at kunne udnytte langt mere omfattende programmer også op, så en ny og hurtig harddisk vil sikkert også være påkrævet.

Det er ikke så mange der vil lave blad, ligesom vores redaktør fandt på da der ikke var nogen at købe, så et hurtigt cd-rom-drev til spil vil nok også fornemmes som en uundværlighed når nu resten af isenkrammet alligevel kommer op på standarden.

Hvorom alting er – i den uformelle rundspørge Amiga Advis foretog for et par måneder siden om hvem der kunne tænke sig at arbejde med frem mod PowerUp-projektet glimrede nogle firmaer ved deres fravær. De firmaer der glimrede ved deres fravær kalder vi sådan fordi de siden eftersommeren sidste år har været meddelt som samarbejdspartnere med phase5 med konverteringer af deres produkter til den nye accelerator og grafik-produktlinie hos phase5.

Vi tror ikke det vil vare længe inden der kommer opdateringer af flere forskellige Amiga-standardprogrammer såsom tekstbehandlere, lydafspillere, web-surfere, e-postprogrammer osv.

phase5 har meddelt at de ved sponseringer og donationer har opmuntret programmører rundt omkring til at opfriske freeware og shareware programmer.

CYBERSTORM PPC

Grafikkort

CyberVisionPPC DM 549,-

I forbindelse med anskaffelse eller opgradering til PPC-acceleratorkort vil prisen være:

CyberVisionPPC DM 449,-

Dette er altså noget man skal tage med når man overvejer at "anskaffe" en Amiga 2000 PowerPC i sit gamle kabinet. Tænk bare at høre radioens orienteringsprogram med videoklip på sin gamle A2000. Og når så Brugsen og DSB formås at konvertere deres indkøbs- og bestillingsprogrammer til Java eller sådan noget lignende. Jamen det er da helt utroligt, ikke? □

Radiatorer, Elevatorer, Emulatorer...

■ *Af Fini A. Alring*

Radiatorer, Elevatorer, Emulatorer... Altsammen ting enhver Amigaejer burde kende til. Men er du tilfældigvis en af dem som tror at en emulator er et program der kan få din computer til at give sig ud som en anden computer... Så har du vundet en gulerod!!!

De to sejeste computere at emulere er Mac'er og IBM-kompatible PC'ere, og derfor er det vel naturligt at jeg i denne artikel koncentrerer mig mest om dem, men jeg skal nok fortælle lidt om C64, Gameboy og de andre emulatorere til Amigaen.

PC

PC'en er nok den mest krævende at emulere, fordi den bruger en anden CPU (Intel) og fordi de nye programmer til PC'en er yderst krævende, selv har jeg prøvet at køre Windows 3.11, men det var ikke nogen større success, men det er da værd at forsøge sig med, hvis du er til Windows. MS-DOS kører ret godt på de nye PC-emulatorer, jeg bruger det især til at programmere videre på nogle pascal-programmer, som jeg laver på min skole.

Jeg vil anbefale dig at skaffe mindst 4 MB fast-ram, hvis du vil bruge programmer som Borland Pascal. Du skal ikke regne med at du nu skal sidde og spille PC-Doom osv. Det kan de ikke klare.

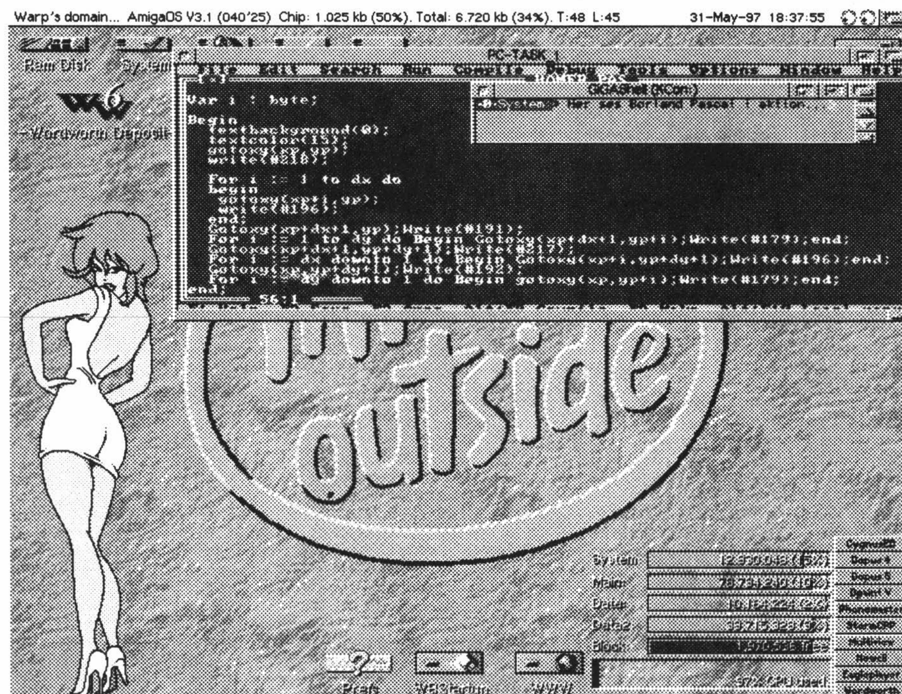
Man skal også have en harddisk, hvorpå man laver en *hardfile*, som fungerer som PC-hardisk. Du kan også lave en partition på din harddisk og formattere den som en PC-harddisk. Dette giver en tydelig forhøjet hastighed af læse/skrive operationer.

Man kan selvfølgelig også bruge sine diskdrev som PC-drev. og seriel- og parallel-porte virker også fint. PC-task har et sejt program der hedder PCTCrossMount, som gør det muligt at bruge PC-harddiskene som Amiga-device, hvilket gør at du kan bruge DOpus, istedet for Norton Commander.

Jeg har kun prøvet to PC-emulatorer, men de siges også at være de bedste:

• PC-Task v4.10 – 486-emulering, ret god, kan køre i et vindue på WB'en.

• PCX v1.0 – 586dx emulering, den bedste, Level 2-cache, CPU-cache, brug din egen BIOS, extra hurtig ANSI.sys, som gør DOS'en hurtigere. Man kan skaffe demo-versioner af begge emulatorer.



PC-Task – kan også køres i et vindue.

Macintosh II

Mac-emulering er hurtig på Amiga, fordi Mac'en bruger samme CPU som en Amiga (M680x0), hvilket gør at man ikke også skal emulere CPU'en (Som med 80x86). Det kræves at man har et snapshot af en Mac-rom, for at man kan bruge den. En sådan kan fås enten ved at købe en af Apple, eller ved at du i forvejen har en Mac, hvorved du kan bruge et program til at lave et snapshot af rom'en og kopiere den over på Amigaen. Og så skal man også have Mac-OS, som er Mac'ens operativsystem, MacOS kan selvfølgelig også købes.

Det tilrådes at du har mindst en 68030, harddisk og mindst 8 MB RAM, og et grafikkort ville heller ikke være nogen dårlig ide! Men så kan du altså også køre de fede Mac-programmer, såsom PhotoShop, Fractal Painter, Doom, WarCraft 2, NetScape, Java og så videre!!! Jeg har desværre ingen Mac-rom, MacOS eller Grafikkort så jeg kan ikke køre det, men det jeg har set er forbløffende! Man kan ligesom med alle andre Amiga-emulatorer multitaske mellem Amiga og Mac som var det ethvert andet Amiga-program. Mac-hardisken virker på samme måde som med PC-emulatorene.

• Mastodonten inden for Mac emulering er ShapeShifter, som også kan skaffes i en demo-version.

C= 64

Hvis man har haft en Commordore 64, så ved man også at der hundredevis af fede spil til den – spil fra dengang gameplay var proriteret højest, fremfor flot grafik og stemningsfyldt musik.

Med en C64-emulator kan man genleve de gode gamle dage, på sin Amiga. Selvom man skulle tro at en 64'er-emulator ville være ultra hurtig på en Amiga, så er den faktisk langsommere end en rigtig 64'er, det skyldes at 64'eren ligesom Amigaen har custom-chips altså special-lavede

processorer til grafik og lyd, som Amigaen også skal emulere. På trods af det kører den dog ret godt. Og bare det at prøve de gamle 64'er-spil er en glæde i sig selv, det kan klart anbefales at skaffe en Commordore 64-emulator.

Der findes mange emulatorer til 64'eren:

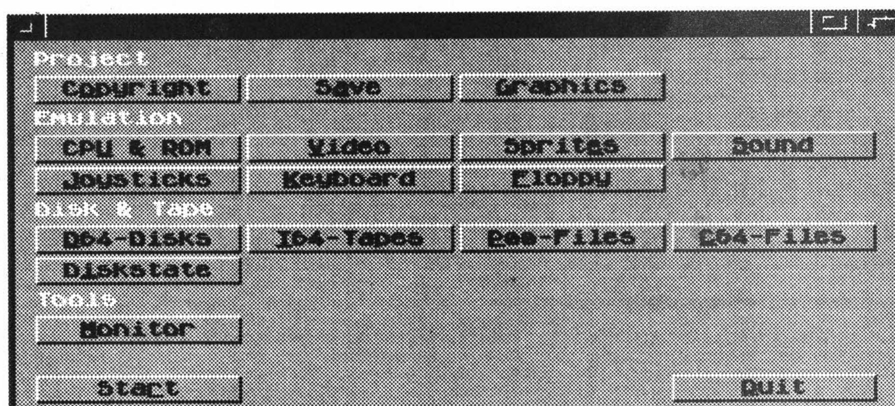
• MagiC64 v1.7 – Den bedste jeg har prøvet, kan køre snapshots af Disks, Bånd, og cartridges. Mange indstillinger. Vil man have en hurtig, og god emulator er MagiC64 det bedste valg, man kan få den til at vise hvor hurtig emuleringen er på skærmen, så man kan indstille den optimalt til det pågældende spil (program), man kan også få den til at springe et eller flere skærmbilleder over, og dermed få en rigtig god hastighed, den understøtter også PlaySID.library, hvilket giver ægte 64'er-lyd! Demoen af MagiC64 kan kun køres ti minutter ad gangen.

• Frodo – En af de ældste 64-emulatorer til Amiga – har aldrig selv prøvet den.

• A64 – En god emulator med blandt andet inbygget monitor (Ala Action Replay).

GameBoy

Der har i et par år været GameBoy-emulatorer til Amigaen. Jeg har prøvet at spille tetris med AmiGameBoy, og det virkede fortrinligt, med lyd og det hele! Jeg har læst at AmiGameBoy skulle være den hurtigste, men nogle af de andre udfører en bedre emulering, hvilket bevirker at man kan køre flere spil på dem. Jeg kan simpelthen ikke få nogle af de andre emulatorer til at virke, så dem kan jeg selvsagt ikke udtale mig om. Når man starter AmiGameBoy, spørger den om man har 68040 eller 68060'er, så man skal nok helst have en af de processorer.



MagiC64. – Der kan foretages mange indstillinger her.

Jeg kender til følgende GameBoy-emulatorer:

• AmiGameBoy
• VGB (Virtual GameBoy)
• Wzonka-lad.
– Men der skulle være flere.

A/NES

Nu hvor vi er ved Nintendo, kan jeg fortælle at der er snart kommer en emulator til Nintendo Entertainment System (NES), den kendte 8-bit boks. Jeg har læst at den kommer til at hedde A/NES, men det kan jo blive ændret, inden den udkommer. Der skulle udkomme en beta-version af A/NES i denne måned.

Og så de andre

Der findes også et par andre emulatorer til Amigaen:

• MSX – Microsoft Basic, et UNIX-operativsystem fra 1983, minder om C64 basic.

• Amstrad CPC – Den gode gamle Amstrad.

• Atari 2600 – Atari'en er der selvfølgelig også lavet en emulator til.

• Arcade machine – Spil de gode gamle arcade-spil. Den her skal jeg i-hvertfald lige checke ud!

• Vic 20 – Forgængeren til C64'eren.

• Linux – Dette er ikke emulator, men et UNIX-operativsystem – jeg syntes lige det burde nævnes.

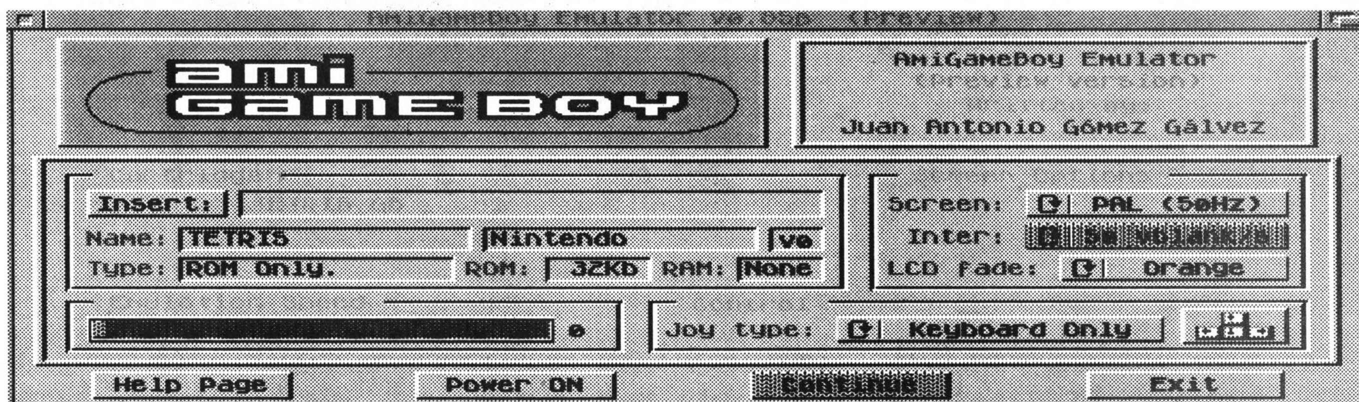
• Sega GameGear – Sega's GameBoy-klon, vidst nok med farver. (AmiGameGear)

WWW

Der er for nyligt dukket en fantastisk website op, kaldet Amiga Emulator Central. Den dækker alle emulatorer til Amigaen, undtagen PC-emulatorer, da det menes at de er alt for langsomme. Her kan du finde en masse snapshots af spil, nyheder og selfølgelig alle Share- og FreeWare-emulatorerne. En kanonfed site, der absolut kan anbefales emulatorfreaks!

Amiga Emulator Central:
http://www.geocities.com/Area51/Cor\ridor/6825/ *(uden backslahsh'en, \).*

Husk! Det er ulovligt at bruge kommercielle programmer (spil), på din emulator, medmindre du selv ejer en original kopi af programmet. Jeg håber at i får glæde af de mange emulatorer, der findes til vores seje maskine. ☐



GUI'et til AmiGameBoy. - AmiGameGear er lavet af den samme person.

COLLECTOR 2.5

■ *Af Anders Drejer*

Har du brug for et program til at lave miniaturebilleder af din grafiksamling som udover at være godt også er gratis? Ja, så skulle du måske se at få fat i Collector 2.5.

Det er godt nok ikke så længe siden at du kunne læse en stortest i Amiga Advis (Nr. 4/96) om programmer der laver miniatureudgaver af din billedsamling, men jeg har alligevel valgt at se nærmere på Collector 2.5 da den har nogen kvaliteter der er til at føle på.

Tidløst og funktionelt design

Collector 2.5 adskiller sig en smule fra mange af de programmer af denne type ved at være nemt at bruge; det laver miniaturebilleder i en god kvalitet og så er det næsten gratis (se i informationsboksen). Collector 2.5 benytter datatypes til at læse billederne og som bekendt er datatypes ikke verdens hurtigste, men der er jo ingen der siger at man behøver at sidde og se på når Collector 2.5 behandler en cd-rom med 100 256-farvers billeder.

Ud over datatypes benytter Collector 2.5 også et andet eksternt program, nemlig MPImage.library som er et program til skalering og fremvisning af grafik. Collector 2.5 bruger MPImage.library til at skalere billederne, give dem et dither-behandling (det ligner en Floyd-Steinberg-dither) og til at vise billederne i fuld størrelse hvis man ønsker det. Det medfølgende MPImage.library er et standard 68000-library og det kan anbefales at få fat i den fulde version af MPImage (det er freeware) da det indeholder libraries som er optimeret for 68020+, 68020+ med FPU og 68040 CPU. I mit tilfælde (68030 + FPU) betød det en forbedring af tiden på ca. 30%.

Desuden benytter Collector 2.5 *ikke* et "fremmed" GUI-interface (MUI, BGUI eller lign.), men systemets eget Gadtools.library. Det giver en hurtig og ikke særlig ram-krævende skærm, men prisen betales i form af få muligheder for at kreere ens eget skærmlayout. Det er dog ikke noget stort minus da brugerfladen "... er i et funktionelt og tidløst design", som de ville have sagt i Lykkehjulet.

Ingen spildplads her – tak!

Collector 2.5 installeres nemt vha. det medfølgende installerscript, dog mangler et uninstall-script. Når man starter programmet op første gang er der et par indstillinger der skal tilpasses. Udover skærm- og skrifttype kan man vælge størrelsen på miniaturebillederne. Der er fire faste indstillinger at vælge imellem, og de er selvfølgelig tilpasset således at der ikke bliver for megen spildplads på skærmen. Derudover kan man selv bestemme størrelsen, bare bredden kan deles med 16.

Hvis man ikke er til spildplads kan man tilvælge en funktion som hedder "Tight Display" og som fjerner kontrolpanelet i bunden af skærmen (man bruger i stedet piletasterne til at "bladre" med) og flytter miniaturebillederne klods op ad hinanden. Jeg synes dog at skærmen kommer til at se lidt klaustrofobisk ud med "Tight Display"-funktionen tilvalgt.

Desuden kan man vælge om miniaturebillederne skal vises i gråskala (16 eller 256) eller i farver (256). Her gælder naturreglerne for filstørrelser selvfølgelig: Jo større miniaturebilleder og jo flere farver, jo større filer! (I Collector 2.5 kaldes filerne indexfiler). Det er dog ikke sådan at man er låst fast i nogle bestemte indstillinger – man kan godt lave et index som er i 256 farver i størrelse 80 x 80 pixels og et andet index som er i 16 farver gråskala størrelse 128 x 128 pixels. Index'enes størrelse kan også indstilles.

Indexregulering

Hvis man forestiller sig en cd-rom der er fyldt med billeder i 256 farver – det kan måske dreje sig om flere hundrede stykker – så vil index-filen med disse miniaturebilleder fylde temmelig meget, både på din harddisk/diskette, men også i hukommelsen. Derfor kan man stille et maksimalt antal billeder pr. index, så hvis det maksimale antal stilles til hundrede og man f.eks. har en cd-rom med 250 billeder så vil Collector 2.5 selv oprette et nyt index ved billede nr. 100 og endnu et ved billede nr. 200. Hvis man vælger at kalde indexfilen Test, så vil Collector selv døbe indexfilerne Test1 og Test2. I denne forbindelse skal det også nævnes at

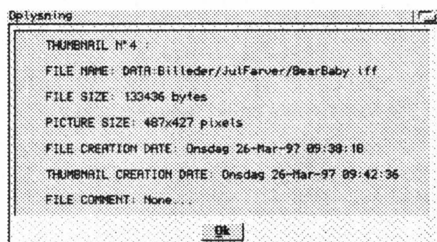


Collector 2.5 kører i 2-, 16- eller 256-farver/gråskala – her er det nok med 2.

man kan vælge at pakke indexfilerne med Xpk-pakkere – det kan stærkt anbefales da indexfilerne kan blive *meget* store hvis man ikke vælger et max. antal billeder pr. indexfil som er passende lavt!

Mange små finesser

Hvis man, som jeg, har et directory til opbevaring af flotte billeder som man løber på rundt omkring, ja, så har man jo behov for at få opdateret indexfilen for det directory med mellemrum. Til det har Collector 2.5 en funktion som



Her kan man hente informationer om billederne.

hedder... nej, den hedder ikke "update" for det er nemlig noget andet – den hedder "complete", og den checker om der er kommet nye filer til siden sidst. Funktionen "update" er beregnet til at fjerne miniaturebilleder af billeder der er blevet slettet, omdøbt eller flyttet.

Collector 2.5 har desuden en smart funktion som hedder "Move directory" – denne funktion bruges hvis man vil flytte en samling billeder til et nyt directory og ikke ønsker at bruge tid på at lave en ny indexfil. Det er nemlig sådan at der til hvert miniaturebillede knytter sig nogle informationer, bl.a. placeringen af billedet, så hvis man flytter et billede uden at gøre Collector 2.5 opmærksom på det kan man ikke få vist billedet i fuld størrelse ved at dobbelklikke på miniatureversionen.

Her har Collector 2.5 dog en dum lille fejl, for selvom den har oplysningerne om hvor billederne ligger fremkommer meldingen "Can't find file" hvis man f.eks. vil have vist et billede fra en cd-rom og denne ikke er i cd-rom-drevet. Normalt vil man få en requester der beder om at "... indsætte Vol. XXX". I den forbindelse kan det nævnes at man kan benytte eksterne billedview'ere i stedet for MPImage som er Collector 2.5's interne view'er.

Når Collector 2.5 har afsluttet en opgave vises et informationsvindue som fortæller om evt. problemer der er opstået under tilblivelsen at index'et. Det er normalt navnene på de filer der ikke har kunnet behandles, f.eks. pga. manglende datatypes – typisk vil det være readme-filer og .info-filer. For at slippe for at se på fejlmeldinger af f.eks. .info-filer, kan man bede Collector 2.5 om at springe alle filer over som hedder #?.info.

68000-CPU og 16 farver

En ting jeg ikke har kunnet afprøve er at køre programmet på 68000-maskine. Ifølge manualen skulle man kunne køre Collector 2.5 på en 68000-maskine med ECS-chipset (A500+/A600) i en 16-farvers gråskala, men da programmet benytter Datatypes som først er at finde på Workbench 3.0 ved jeg ikke hvordan man klarer den sag. Hvis Datatypes virker under OS 2.04 kan man selvfølgelig købe et eksemplar af Workbench 3.0/3.1.

KONKLUSION

Jeg må sige at jeg er rimeligt begejstret for Collector 2.5. Det opfylder nemlig de krav jeg stiller til et program af denne type: Det er billigt, det laver miniaturebilleder af en god kvalitet og det virker stabilt (det er ikke gået ned for mig en eneste gang!). At det så er lidt langsomt kan jeg godt leve med.

For at det ikke skal virke alt for perfekt må jeg dog nævne at der er et par ting der er lidt uhensigtsmæssige, nemlig at et billedes navn skrives centreret under miniaturebilledet og derfor kan mangle både de første og de sidste bogstaver hvis navnet er tilpas langt. Desuden er jeg stødt på en fejlmelding der er meget lidt informativ, nemlig "Can't find file". Denne fejlmelding vises hvis man ønsker at se et billede som programmet ikke umiddelbart har adgang til (f.eks. på en cd-rom). Alle andre programmer plejer at vise noget i stil med: "... indsæt volume xxx" som jo siger lidt mere om hvad problemet er.

Fremtidsønsker

Hvis der var noget jeg kunne ønske mig af en fremtidig version skulle det være muligheden for at lave grupper således at man f.eks. kunne forbinde alle billeder med sportsmotiver til en "sportsgruppe" så man kun behøver at lede igennem dem hvis man får brug for et sportsrelateret billede, ligesom jeg godt kunne bruge en funktion til at behandle lha/lzx-pakkede filer sådan som det kommercielle program PictureManager kan (der er selvfølgelig også en forskel i prisen). En sådan funktion vil være særdeles brugbar til gennemscanning af Aminet cd-rom'er hvor en meget stor del af billederne ligger som lha-pakkede filer.

Støt et godt initiativ

Collector 2.5 er Creationware, dvs. at hvis du bruger programmet kan du sende noget af det du selv har lavet som en slags "betaling". Det kan f.eks. være et stykke musik, et billede, et program eller lign. Tanken bag programmørens begreb "Creationware" er meget ædel, han ønsker nemlig ikke at tjene penge på programmet, men kun at bidrage til Amiga-samfundets fremtidige eksistens. Hvis du ikke har været kreativ beder programmøren dig sende et postkort som fortæller at du bruger programmet. Det er vel også det mindste man kan gøre...

Collector 2.5 kan du hente på Aminettet, hos PD Bornholm eller andre PD-forhandlere. □

Collector 2.5

Forfatter:
Frédéric Calendini
Systemkrav:
• OS 3.0 (Datatypes)
• AGA Chip-set
• 68020 CPU
• Lidt RAM (4Mb FAST RAM skulle kunne klare de fleste opgaver)
• MPImage.library (68000-vers. inkluderet)
• Reqtools.library (inkluderet)
?Ware:
CreationWare
ARexx-port:
Nej, men kan afvikle ARexx-scripts
Locale-support:
Nej
Begrænsninger:
Ingen

Ydelse 10
Brugervenlighed ... 11

Beregn din løn med GetPayed

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Thomas Graff Thøger har begået et program han kalder GetPayed i ShareWare-genren hvilket som navnet antyder er et program der, ud fra regler indtastet fra overenskomsten, udregner din bruttoløn.

Installation af Getpayed

GetPayed installeres ved hjælp af et standard-installationsscript, og der installeres også et uninstall-script.

Programmets "Kom igang"-del

Med programmet følger et AmigaGuide-dokument som man kan klikke sig rundt i. På den tilsendte diskette var alle tekster på engelsk med diverse stavefejl vi danskere må forvente vi dårligt kan undgå.

Programmeringen af dette hypertekst-dokument følger ikke reglerne for hvordan en sådan opbygges, så som regel er man bedst hjulpet med at starte fra index efter hver gennemlæst side. Den del der hedder tutorial rummer henvisning til et filnavn samt nogle eksempeldata der skal indtastes i programdelen. Med Michael Karlsson's Snap går dette lidt nemmere idet man med simpelt klik over teksten kopierer til klippebordet og indsætter i de passende tekstfelter i dialogboksen.

Hypertekst-dokumentet er hjælpefilen som hele programmets forklaringsdel står i, så det er beregnet til at have fremme hele tiden indtil man kan programmet udenad.

Programmet bruger WorkBench-skærmen for at drage nytte af MUI. Således er det ikke svært at formindske hjælpefilen til nærmest et lille punkt i et afsides hjørne af skærmen og aktivere den med <F1> og forstørre vinduet med <F5> hvis man har IHelp i <Commodities>-skuffen. Ellers må man rode rundt med musepointeren.

Hvad er det så programmet kan

Programmet er primært lavet for output i et næsten ASCII-format. "Filen" kan være enten skærm eller være beliggende på et datamedium. Der indsættes automatisk tabulatorer i udskriften, så derfor udtrykket "næsten ASCII".

Skal man hente denne fil ind i en tekstbehandler kan dette dog opfattes som en fordel fordi man blot behøver at fremhæve hele udskriften og placere TABstop på de påkrævne steder. Udskriver man i e-post format for f.eks. AmigaDOS Ed får man blot at vide at tabulatorer i inputfilen er blevet erstattet af blanktegn.

Output af programmet beregnes på baggrund af nogle regler som skal være indtastet i en fil der hentes i en skuffe oprettet af GetPayed ved installationen. Den medfølgende demo-fil rummer nogle få regler fra en HK-overenskomst med FDB. (Se illustrationen).

I filen med regler der skal editeres i Ed eller tilsvarende findes for hver regel et felt som hedder MASK. Dette felt afgør i forbindelse med programmets tjek på datoernes ugedage om der er særskilte tillæg der ydes ovenpå grundlønnen. Det fremgår ikke af demoen hvordan disse masker er valgt andet end at de består af hexadecimale symboler.

Det skulle gerne fremgå af det ovenstående at programmet primært er et beregningsprogram. Det beregner ugedag ud fra en simpel datoindtastning i dialogboksen. Derudover beregner det en sum af antal timer som befinder sig i tidsrummene for særlige tillæg, regelsat i rules-skuffen og multiplicerer med de indtastede beløb.

Kvalitet og distributionsform

Programmet er en demo og Thomas Graff Thøger meddeler at han er ved at forbedre programmet allerede. Det er dansk, det er godt og det er spændende!

Muligvis rummer programmet lidt flere muligheder end jeg har fundet frem til. Det må den næste udgave af dokumentationen vise.

Programmet kræver en fil for hver person der ønskes lønberegning for, hvilket ikke er overraskende. Men det ser ikke ud som om at udtømmende regelsæt for overtid, søgne-helligdagsbetaling, forskudt arbejdstid osv. kan få sig nogle masker. Dette medfører at hvis programmets intention er at lette regnskabsføring over den slags, er det uanvendeligt. Men som sagt, det kan være at øvelsesgennemgangen blot er for simpel. Udtømmende er den langt fra og til at være tilstrækkelig er der endnu et stykke vej.

Afslutningsvis

Vi håber at Thomas Graff Thøger vil klø på med at forbedre alle dele af sit program. Hans prisforslag minder lidt om hvad man kan forvente at en shareware-programmør ville skrive.

Hvis du bruger dette program så send en hund til programmørens adresse. Eller send i det mindste en registrering så han ved du bruger det. (Dette er det mindste man kan gøre).

Men efter at have rodet med programmet et stykke tid kom jeg til at tænke på en ShuBiDua-sang af lidt ældre dato: "Hvad kan man få for en ti'er?"

Jeg håber ikke Thomas lader sig afskrække for dette skal ikke betragtes som en anmeldelse. Vi har fået lovning på at få tilsendt en betaversion når vi har bragt denne lille artikel. □

```
RULES VERSION=1
; Payment rules for Denmark
;  Lønregler iflg. HK-FDB overenskomst for
;   Ansatte over 18 år, med under 15 plantimer pr. uge
;
;  Gældende fra 1/9-1996 indtil ihvertfald 1/9-1997
;
; Timeløn (grundsats)
RDAY MASK=0x7F FROM=00:00 TO=24:00 RATE=7885 NAME="Normaltid"
;
; Særlig tid 1
RDAY MASK=0x1F FROM=17:45 TO=24:00 RATE=1700 NAME="Særlig tid 1, sent"
RDAY MASK=0x1F FROM=00:00 TO=6:00 RATE=1700 NAME="Særlig tid 1, tidligt"
;
; Særlig tid lørdag
RDAY MASK=0x20 FROM=14:30 TO=24:00 RATE=3200 NAME="Særlig tid lørdag"
;
; Særlig tid søndag
RDAY MASK=0x40 FROM=00:00 TO=24:00 RATE=3600 NAME="Særlig tid søndag"
```

Ikke én, men to konkurrencer!

■ ***Ja det er nemlig rigtigt! Denne gang er der ikke en, men to konkurrencer og for begge konkurrencer gælder det at de varer to måneder med sidste afleveringsfrist onsdag den 30/7-'97***

Første konkurrence:

I anledningen af at Epic Data har sænket prisen på deres ImageVision fra 999,-kr. til den nette sum af 299,-kr. har de skænket os et eksemplar af dette udmærkede multimedie-program til brug som præmie i en konkurrence.

Opgave: Lave en præsentations-diskette. Hvad præsentationsdisketten skal indeholde er op til jer selv, men I er da meget velkomne til at lade bladet indgå i. Det eneste krav vi stiller er at det kan kører uden specifikke ekstra-programmer og at det bliver indleveret på DD-eller HD-diskette.

Præmie: Et stk. ImageVision.

Anden konkurrence:

Erik Andreas Lo som fra tid til anden har reklameret her i bladet med sine Amiga T-Shirts har efter et stykke tids overvejelser fundet ud af hvad han vil kalde sin forretning. Navnet er så Racoon Productions hvor Racoon på dansk betyder vaskebjørn.

Der skal laves både et navne-logo (som f.eks. Amiga) og et symbol-logo (som f.eks. æblet på en Mac.) og man må meget gerne lade sig blive inspireret af vaskebjørne f.eks. ved at lave "c" som en c-krøllet vaskebjørnshale.

Krav: Skal vare lavet på en Amiga eller en Draco, det skal laves i en så høj opløsning som muligt og helst i Post Script eller EPS og meget gerne i både farver og sort/hvid.

1.-præmie: En Amiga T-Shirt med billede af The Survivor og en Amiga Advis T-Shirt.

2.-præmie: En Amiga T-Shirt med billede af The Survivor. □

Til postkassen!

Endelig skete det. Et dansk månedsmagasin til Amiga'en er igen udkommet og for første gang føler jeg trang til at give mit bedrag til (læsernes red.) Advis (ikke mindst efter Peters opfordring fra sidste nummer (4/97)).

Jeg vil fortælle alle de der ejer en Amiga, at de ikke har gjort et fejlkøb. Fremtiden tegner godt. Hvis man investerer 10.000,- kr. i et PowerPC-kort fra phase5 får man virkeligt noget for pengene. 200 MHz 604 processoren er Pentium'erne og MMX-brødrene langt overlegen i ydelse. Desuden kan man for knapt 300 kroner købe programmet Shape Shifter der faktisk emulerer en Macintosh fuldt ud, så man kan benytte 99% af all Mac-programmer og spil som f.eks.: Doom 1–2, Dark Forces, Rebell Assault, X-Wing. Eller ejer man et turbokort med PPC-processor er der intet i vejen for at spille Marathon 3 Descent eller Command and Conquer. Det eneste man behøver er grafikkort, 16 MB Ram og PPC-kort og så har man to computere i en.

Med PPC-kortet i Amiga'en vil den genopstå som en af de kraftigste grafikcomputere der findes på markedet. På en Amiga-messe i Trier afholdt for et stykke tid siden, viste phase5 en Amiga der havde installeret et PPC-kort med en 68060 processor. Amiga'en afspillede en MPEG-Video på Work-Bench'en medens 68060-processoren kunne benyttes til andre opgaver. Og på købemessen i Köln sidste år kunne man beundre en PPC-version af raytracing programmet Reflection 4.0. Realtime greyscaling i 256 "farver" er kun et af de få features programmet leverer.

Jeg må her nævne at phase5 sandsynligvis til næste messe i Köln sælger PPC-kortet i bundle sammen med Reflection 4.0 til speciel pris. Desuden har jeg endnu en god nyhed. I April bestilte jeg et PPC-kort hos phase5 og for en uge siden fik jeg besked om, at der i August skulle komme en udvidet version af grafikkortet CyberVision som direkte kan tilsluttes på turbokortet. I brevet er der tale om overførselshastigheder på 100 MB i sekundet og endelig 128 bits SDRAM slots osv. Og hvis man bestiller indenfor kort tid kan man få grafikkortet til samme pris som det nuværende CyberVision 3D kort. Man kan vente spændt på raytracing programmet Reflections 4.0. Selv er jeg lykkelig ejer af Maxon Cinema 4D programmet som jeg sidste år købte for 1.600,- kr. på messen i Köln. Messen bliver altid afholdt i november og der er masser af penge og spare. Desuden viser udstillerne det nyeste indenfor Amiga hard- og software.

Til alle jer der synes der for sjældent kommer nye programmer til Amiga'en kan jeg kun råde til at købe et abonnement på Aminet CD'erne. I hele verden sidder der Amiga-freaks som programmerer røven ud af bukserne. Med mellemrum udkommer så disse personers værker på sølvskiverne, og der er alt - lige fra spil til tools, utilities, grafik osv. Intet andet computersystem kan profitere af så høj en kvalitetsstandard af PublicDomain- og shareware-programmer som Amiga'en. Jeg køber dem hver gang og har aldrig fortrudt.

Til sidst vil jeg give et råd til alle A1200 ejere. Køb et tower fra Mikronic og lad jeres A1200 ombygge i dette. Derefter, bestil et Zorro 3-kort hos Mikronic og vupti – i ejer en A4000 (næsten) og kan dermed benytte jer af privilegiet at købe PPC-kort, grafikkort og meget andet. Uden Zorro-kortet er alle disse udvidelser i A1200'ren ikke mulige. På messen i Köln købte jeg et Mikronic tower og Zorro 3-kort for kun 4.500,-kr. Jeg har først fået mit Zorro 3-kort i Maj fordi jeg skulle vente på produktionen af Zorro-kortene der samarbejder med PPC-boardet og Scandoubler. Men ombygningen er alle pengene værd.

Jeg vil hermed sige tak for et godt blad der er meget "up to date". Jeg tog straks abonnement på jeres (vores red.) blad og ønsker jer (alle red.) held og lykke i fremtiden.

Viggo Hinrichsen

Lettere forkortet, red.

WWW.Amiga.dk pr. 1/7

■ ***Så er tiden for snak forbi – nu er det tid til handling, og med det mener jeg et stort tak til alle dem der har deltaget i debatten om hvad vi skal bruge hjemmesiden WWW.Amiga.dk til. Nu er den her så, men inden jeg fortsætter vil det nok være på sin plads at forklare lidt faktiske forhold omkring denne adresse:***

Vi har samarbejdet med Epic omkring denne adresse, hvilket helt præsist vil sige at vi har prøvet at skabe en debat omkring adressen mens det er Søren fra Epic der vil stå for serveren.

Meningen med adressen er at den skal stå for sig selv, hvilket vil sige at den ikke indgår som en del af hverken Epic's eller vores forretning da det er frit for enhver at oprette en side her.

WWW-Serveren består af en Amiga 3000 med 16 MB Ram, CyberVision 3D, 1,2 GB Micrepolis harddisk som Epic Data har sponseret sammen med et års trafik.

Konfigureringen af softwaren er opsat så nu mangler den bare noget indhold, og det er så her I kommer ind i blilledet.



Uanset om du har en Amiga-forretning, er med i en demo-gruppe, laver musik, billeder eller programmer, er medlem i en Amiga-forening eller hvad det nu kan være du laver med din Amiga, så har du nu muligheden for at kunne sætte dit præg på WWW.Amiga.dk.

Dette kan være en side du sætter op eller måske bare en link, så det er vigtig at der komme så meget materiale som overhovede muligt, for hvis dette skal kunne udvikle sig hen imod CUCG i USA i en rent dansk udgave, ja, så er der noget at gå igang med.

Samtidigt med at man sætter en side op har man mulighed for at få en e-post-adresse sluttende med *@Amiga.dk* efter sit brugernavn, så hvis man er træt af at ens efternavn er *@post1–8.tele.dk* og istedet hellere vil reklamere lidt for Amiga-navnet hver gang man skriver en meddelelse, så har i her muligheden.

Vil du give et bidrag eller bare vide mere om de faktiske for hold skal du sende en e-post til følgende e-post-adresse: ***ServerMasterz@Amiga.dk***

I øjeblikket mangler Amiga.dk-adressen en grafiker, så hvis du har lyst, tid og en masse gode ideer kunne det måske være noget for dig. ☐

Rundspørge om Amiga Advis

■ I anledning af vores debut i landets kiosker har vi brug for at vide mere om hvad I ønsker af os, hvad I gerne vil læse o.l. Desværre er her kun en halv side til rådighed så bær over med os og send svarene på et stykke papir, via e-mail eller Fido-post (adresserne findes på side 4). Blot skal I huske at skrive er nummeret på spørgsmålet og så svaret. AA = Amiga Advis.

1. **Hvad synes du bladet skal koste, hvor mange sider og i hvilken kvalitet?**
   Kvalitetsskala: 0–10 hvor 0 = primært tekst, 5 = som nu, 10 = farver, knivskarpe billeder.
   Eks.: 32 kr. for 52 sider i kvalitet 5. Giv gerne eksempler på passende blandingsforhold for fremtidens AA.
2. **Hvilke kurser ønsker du at vi tager op?**
   Eks.: ARexx, C-programmering, databaser, emulatorer, tegne/3D rayracing, hardware-struktur o.l.
3. **Hvilke artikler vil du gerne læse?**
4. **Har du en ide til en konkurrence?** – Hvis ja, hvilken?
5. **Hvilke specifikationer har din Amiga?**
   Eks.: A1200-030/6Mb Ram/240 Mb Hd/Commodore 1960 skærm/14.4 modem
6. **Hvad bruger du primært din Amiga til?** – Hvilke programmer?
7. **Har du på et tidspunkt fået et AA med direkte fejl i?** – Hvis ja, hvilke?
8. **Er du stødt på nogen form for reklame for AA?** – Hvis ja, hvor henne og hvilken slags?
   Eks.: En tekst på Fido-net, en opførsel på en prisliste e.l.
9. **Har du opdateret din Amiga indenfor de sidste 6 måneder?** – Hvis ja, med hvad?
10. **Hvad bliver din næste opdatering?**
11. **Hvilke andre opgaver/problemer synes du at vi som dansk Amiga-blad/forlag bør tage op?**
    (– og som ikke direkte vedrører fremstillingen af AA)

Denne rundspørge vil blive bragt de næste par gange, så skriv derfor fra hvilket blad-nr. I besvarer spørgsmålene, da jeg ikke kan udelukke at der vil ske små justeringer. Derudover er I meget velkomne til at føje ting til som I mener er vigtige.

Husk nu selv at sende ind. Din mor gør det ikke for dig. Ej heller giver naboen et bedre og mere rigtigt svar end dig. Og for at sige det: Hvis du tror at naboen er tankelæser og sender dine svar, så...

Helt ud på Internet

Del 8: Grundkursus i hjemmesider, fortsat

■ *Af Ole Friis Østergaard*

I sidste nummer lærte du nogle grundlæggende ting omkring HTML. Vi fortsætter hvor vi slap!

Som sagt i sidste nummer så opfatter en HTML-fremviser (såsom en browser) ikke de linieskift du indsætter i HTML-teksten. Dette har den fordel at det er noget nemmere at redigere HTML-tekst i en tekst-editor, men hvad gør du så når du nu ***skal*** skifte linier af og til? Se, det er der to fremgangsmåder til.

Den første fremgangsmåde hedder tvungne linieskift, og som du måske har gættet, så gælder det om at indsætte en tag. Den pågældende tag hedder
 (linieskift på engelsk hedder "line break"), og den sætter du såmænd bare ind i teksten. F.eks. vil denne tekst:

***linie1
linie2***

i en browser blive ***vist*** som to linier, selv om du måske har skrevet det hele på én linie i din tekst-editor.

Den anden fremgangsmåde er at dele din tekst ind i afsnit. Hvert afsnit afgrænser du så med <P> og </P>, f.eks.:

<P>Dette er første afsnit...</P>
<P>...mens dette er det andet.</P>

Igen gør det ingen forskel om ovenstående i din tekst-editor rent faktisk skrives på én eller to linier. Denne fremgangsmåde giver de mest strukturerede HTML-sider, men du må naturligvis vælge og vrage mellem de to fremgangsmåder som du vil!

Vandrette streger

Noget andet som også kan hjælpe på overskueligheden af en hjemmeside, er vandrette linier. Hvis du f.eks. har flere artikler på én hjemmeside, kan du indsætte vandrette streger mellem artiklerne således at læseren lettere kan overskue hvad der er hvad. En vandret streg indsættes med tag'en <HR> (vandret streg hedder på engelsk horizontal rule). Yderligere kan du bestemme bredden af stregen, enten i antallet af pixels eller som procentdel af hele sidens bredde. Hvis du f.eks. vil have en linie der er præcis 100 pixels bred, skriver du bare

<HR WIDTH=100>

...og hvis du vil have en linie der fylder præcis halvdelen af sidens bredde, skriver du bare

<HR WIDTH=50%>

– Smart, ikke?

Adressering

Nu skal vi lige straks til at beskæftige os med indsættelse af, og henvisninger til, eksterne filer. Inden vi gør dette, er vi dog nødt til lige at vide noget om hvordan man adresserer disse eksterne filer. Der findes nemlig to forskellige typer adressering: Absolut og relativ.

Den absolutte adressering går ud på at man henviser til en anden fil ved at angive hvilken server den ligger på, og den fulde sti til filen. Ligger der f.eks. et billede kaldet "Klassebillede.gif" på Internet-serveren *www.min_server.net* i kataloget *min/adresse/er/her*, så vil en absolut adressering til dette billede se sådan ud:

http://www.min_server.net/min/adresse/er/her/Klassebillede.gif

(uden linieskift, forstås!) *http://* skal stå i adressen fordi http-protokollen er den protokol der bruges på Internet, jfr. de tidligere artikler om browsere. Som du nok kan se, så kan absolutte adresser fylde ret meget og være temmelig "tunge at danse med".

En relativ adresse er, som navnet antyder, en adresse som gives **i forhold til** HTML-sidens adresse. Skal du f.eks. adressere et billede som hedder *portræt.gif* som ligger i samme katalog som HTML-siden, kan du bare nøjes med at adressere billedet som *portræt.gif*. Hvis *portræt.gif* ligger i kataloget *billeder* som er et underkatalog til det katalog som HTML-siden ligger i, så kan du bare nøjes med at adressere billedet som ***billeder/portræt.gif***. Hvis nu at HTML-siden ligger i et underkatalog til billedfilens katalog, kan du angive billedet som ***../portræt.gif*** – det vil altså sige at "../" betyder "forælder-kataloget", på samme måde som et simpelt "/" normalt gør det i AmigaShell.

Absolutte adresser er nødvendige hvis din HTML-side ligger på en anden Internet-server end den adresserede fil, og relative adresser er ofte smartest hvis den adresserede fil ligger på samme Internet-server.

Billeder

Noget som virkelig kan peppe en side op, og som samtidigt kan få ejere af langsomme modemer eller langsomme Internet-forbindelser til at bande og svovle, er billeder på en hjemmeside. De etiske betragtninger om hvordan/hvor/hvornår billeder bør eller ikke bør bruges på hjemmesider, vil jeg overlade helt og holdent til læseren.

Et billede indsættes med tag'en <IMG>. Tag'en alene er dog ikke nok til at sætte et billede ind: HTML-fremviseren skal jo også vide hvilket billede der skal sættes ind! Derfor skal du også putte et "SRC=x" ind, hvor x er adressen på billedfilen. Eksempel: Har du en

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=#FFFFFF>
<IMG SRC="IMG/Amiga.gif" ALT="Amiga">
<P>Dette er jo en ganske almindelig hjemmeside hvor vi bruger <U>lidt af hvert</U>
i form af effekter...</P>
<P>Denne del, f.eks., er inddelt pænt i afsnit. Det kommer lidt an på de
forskellige browsere hvordan afsnittene vises (altså med f.eks. afstand mellem
afsnittene).</P>
<P>Dette er hvordan IBrowse viser det...</P>
<HR WIDTH=50%>
Siden skal jo ikke se flot ud, blot demonstrere hvad du har lært. Når du synes du
har lært nok, kan du tage et kig på de danske Amiga-sider:<BR>
<A HREF="http://www.amiga.dk">www.amiga.dk</A><BR>
Nå, men ha' det godt!
</BODY>
</HTML>
```

fil som hedder *Her_er_jeg.gif* som ligger i underkataloget *billeder* til det katalog din HTML-side ligger i, så vil tag'en

<IMG SRC="billeder/Her_er_jeg.gif">

indsætte dette billede i teksten.

Andre tags kan indsættes i <IMG>-tag'en, f.eks. "WIDTH=x HEIGHT=y" som angiver bredden og højden af billedet. x og y skal så udskiftes med bredden og højden i pixels, så f.eks. vil

<IMG SRC="billede.gif" WIDTH=100 HEIGHT=50>

indsætte billedet *billede.gif* og forstørre/formindske billedet til 100 pixels i bredden og 50 pixels i højden. Tag'en ALT kan indsættes i <IMG>-tag en for at vise tekst i stedet for billedet hvis det f.eks. tager lang tid at indlæse billedet eller hvis browseren simpelthen ikke er sat til at hente billedet. Så

<IMG SRC="portræt.gif" ALT="Ja, her er jeg!">

vil, hvis altså browseren af én eller anden grund ikke viser billedet, indsætte teksten "Ja, her er jeg" på samme sted som billedet ville have været.

Link

Det som har givet hjemmesiderne en så enorm medfart, er begrebet "link". En link er kort sagt en henvisning til en anden hjemmeside, og ved at trykke på en sådan link kan læseren af en side hoppe frem og tilbage mellem adskillige sider og således pejle sig frem til en side med lige netop den information som er interessant for ham/hende.

Groft sagt består en link af en adresse og noget tekst. Adressen angives i en <A HREF=x>-tag, hvor x er adressen på den side der henvises til, og teksten sættes ind mellem en <A HREF=x>- og </A>-tag. Det vil altså sige at

<A HREF="http://www.amiga.dk">Det danske Amiga-område</A>

vil vise teksten "Det danske Amiga-område", og hvis læseren trykker på denne tekst, vil HTML-fremviseren straks hente siden *www.amiga.dk* og vise denne. Selve teksten "Det danske Amiga-område" vil blive vist i en bestemt typografi som er afhængig af hvilken fremviser der bruges, sådan at læseren kan se at der er tale om en link.

For tørt?

Denne måneds Internet-artikel har nok været en anelse tør i forhold til forrige artikler, men det er der desværre ikke vanvittigt meget at gøre ved – undervisning i HTML *er* tørt stof. Næste gang vil vi afslutte dette begynderkursus, og så skulle det nok blive lidt mere fordøjeligt igen. ☐

AMIGA

Dette er jo en ganske almindelig hjemmeside hvor vi bruger lidt af hvert i form af effekter...

Denne del, f.eks., er inddelt pænt i afsnit. Det kommer lidt an på de forskellige browsere hvordan afsnittene vises (altså med f.eks. afstand mellem afsnittene).

Dette er hvordan IBrowse viser det...

Siden skal jo ikke se flot ud, blot demonstrere hvad du har lært. Når du synes du har lært nok, kan du tage et kig på de danske Amiga-sider:

www.amiga.dk

Nå, men ha' det godt!

Hvorfor lære Shell?

Del 8: Nyttige shell-scripts

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Det er blevet udskudt og udskudt med et par nyttige shell-scripts under utallige påskud, det ene som kan finde en fil på et device og det andet som kan finde en skuffe, også på et udvalgt device. Principperne i udfærdigelsen af de to programmer er særdeles ulig hinanden på grund af de anvendte DOS-programmers forskellige muligheder, men det vil fremgå hvordan.

Find en fil

Det første program, FindFil, forkortes i det følgende til ffil. Det skal på kommandolinien kunne modtage et devicenavn plus en eventuel ufuldkommen søgesti der derfor skal kompletteres. Derefter skal der kunne stå et ufuldkomment argument i form af et filnavn som også skal kompletteres.

Til sidst skal det være muligt at udlæse til en temporær fil (i dette tilfælde måske ikke strengt nødvendigt, men så bliver muligheden illustreret). Programmet bygger på DOS-programmet Search der med et spørgsmålstegn som argument udskriver følgende:

```
FROM/M,SEARCH/A,ALL/S,NONUM/S,QUIET/S,Q
  UICK/S,FILE/S,PATTERN/S:
```

Vi vil benytte os af kontakten FILE/S som gør at Search søger den slags filer igennem der hedder directories og derfor finder filnavne som er disses tekstindhold. Måden det er bygget op på med pointere lades i denne forbindelse uberørt. Som pattern benytter vi det almindeligt kendte wildcard: *"#?"*. Skulle vi finde SYS:c/ChangeTaskPri ville kommandolinien til search lyde:

```
1.SYS:> search SYS:c #?taskp#? file
  quick <RTN>
SYS:c/ChangeTaskPri
1.SYS:>
```

Vi vil undgå den lange kommandolinie og har derfor lavet programmet ffil. Første linie er som altid i batch- og script-filer: ".key", direktivet til execute som også indeholder filnavnet.

"device", variablen til første argument der længere nede indsættes på kommandolinien til search med wildcards:

```
Search "{device}#?/#?".
```

"file", variablen til andet argument som er søgestrengen. Skulle nogen, trods utallige opfordringer og anbefalinger, alligevel ikke kunne finde ud af at undlade mellemrum i navne på devices, directories og filer, skal det endnu engang påpeges at argumentet da skal indesluttes af citationstegn.

"#?{file}#?" kompletterer både foran og bagefter delstrengen som vist ovenfor.

"temporary", er en variabel som den eventuelt fundne fils søgesti kan udskrives i. Matcher mange filer søgekriteriet, kan der måske blive over en skærm fuld.

De to øverste If-betingelser i scriptet tester for eventuel udskrivning af nogle

```
.key device,file,temporary
.bra {
.ket }

If "{device}" EQ "?"          ; hvis kommandolinien kun indeholder
   Skip error                 ; SYS.1:> "dircols ? " ( plus et mellemrum )
 EndIf
If "{file}" EQ ""
   Skip error
 EndIf

If "{temporary}" eq ""
   Search "{device}#?/#?" "#?{file}#?" file quiet all
  Else
   Search > "{temporary}" "{device}#?/#?" "#?{file}#?" file quiet all
 EndIf

Quit

Lab error

FailAt 21
   Echo > Env:qr{$$} "m28;t14"
   Edit SYS:Batch/ffil TO NIL: with Env:qr{$$} opt p14w120
   Delete > NIL: Env:q#?
Quit

;                     DEN KORREKTE BRUG AF DENNE BATCH-FIL
;                     -----------------------------------
; FFIL [<navn|mønster>] [<filnavn>] [[TO]<filnavn>]

; FFIL "PATH/A,NAME/A,DEST/K"

; Batchfilen finder en fil ved ekspansion af ufuldstændigt angivet søgevej

; og ufuldstændigt angivet fil-navnemønster og sender output til <filnavn>
```

Ramme 1

```
.key device,dir,temporary        ; 25-Jan-96 03:06:39
.bra {
.ket }

If "{device}" EQ "?"          ; hvis kommandolinien kun indeholder
   Skip error                 ; SYS.1:> "fdir ? " ( plus et mellemrum )
 EndIf
If "{dir}" EQ ""
   Skip error
 EndIf

If "{temporary}" eq ""
   List > Pipe:p "{device}#?" lformat "%f%n" dirs all
   Search > * Pipe:p "{dir}" NoNum
   Echo > Pipe:p
  Else
   List > Pipe:p "{device}#?" lformat "%f%n" dirs all
   Search > "{temporary}" Pipe:p "{dir}" NoNum
   Echo > Pipe:p
 EndIf

Quit

Lab error

FailAt 21
   Echo > Env:qr{$$} "m32;t14"
   Edit Wb_2.1:Batch/fdir TO NIL: with Env:qr{$$} opt p14w120
   Delete > NIL: Env:qr{$$}
   Echo ""
Quit

;                       DEN KORREKTE BRUG AF DENNE BATCH-FIL
;                       ------------------------------------
; FDIR [<navn|mønster>] [<dirnavn>] [[TO]<filnavn>]

; FDIR "PATH/A,NAME/A,DEST/S"

; Batchfilen finder en skuffe ved ekspansion af ufuldstændigt angivet søgevej

; og ufuldstændigt angivet skuffe-navnemønster og sender output til <filnavn>
```

Ramme 2

hjælpelinier. Den sidste If-Else tester om der skal udskrives til skærmen eller omdirigeres til en midlertidig fil.

Se programmet i ramme 1.

Følgende test har jeg foretaget:

```
1.Ram Disk:> ffil SYS:Dev rator <RTN>
Wb_2.1:Devs/Narrator.device
1.Ram Disk:>
```

hvoraf det fremgår hvordan argument-kompletteringen fungerer.

Find en skuffe

Der findes ikke en valgmulighed ved AmigaDOS Search-programmet som angår skuffer (directories). Det har derfor været nødvendigt at anlægge en anden strategi. En sådan valgmulighed findes ved List-programmet, så derfor er dette anvendt med valget at udskrive Left Formatted (lformat). For ikke at få det hele på lystavlen (skærmen) skrives resultatet ud i en pipe (Pipe:p) som der derefter ved hjælp af Search-programmet søges i.

For ikke at pipe'en skal hænge eller blive fyldt op ved gentagne manglende fund, er der tilføjet en tømning af pipe'en med Echo, men bemærk, dette holder den stadig åben.

Den kan derefter lukkes ved at tilføje et "Type Pipe:p", men dette opfordres læseren til selv at eksperimentere med.

Se programmet i ramme 2.

Forsøg med denne fil er foretaget på følgende måde:

```
1.SYS:> fdir dev I_b <RTN>
SYS:Devs/Printers/Humle/I_Bund
1.SYS:>
```

Det skulle herudaf gerne fremstå at der til lejligheden er lavet et par ekstra subdirectories i skuffen "Printers" i Devs<dir> for at illustrere hvordan udskriften bliver.

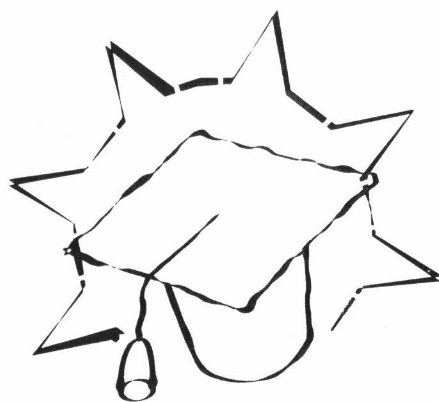
Hvis ikke man har et eksemplar af AmigaDOS Edit linieeditoren vil hjælpelinierne ikke kunne udskrives og alle de linier kan derfor udelades.

Det skal bemærkes at med hensyn til hastigheden af ffil-programmet er den tilsvarende funktion i det gamle DiskMaster-program anseeligt hurtigere, men i denne funktion skal man klikke eller taste sig videre for hver gang der er et uønsket match, ligesom funktionen inde i dette program ikke lader sig afbryde.

Begge de to programeksempler givne her skriver alt hvad de finder ud på skærmen, hvorefter man med Mikael Karlsson's program kan Snap'e den søgte linie for genanvendelse i en tekst eller på kommandolinien.

Som altid i shell'en kan et script afbrydes med <Ctrl>+<C>. Programmet "Find Directory" findes såvidt vides ikke andre steder.

Næste gang vil der komme en lille diskussion af hvad programmet FileNotes skal gøre godt for. Indtil da, hav det fornøjeligt med disse to små yderst anvendelige eksempler, hvis du da ikke er bidt af en grafisk brugergrænseflade. □



spil

De nye Amiga-udviklere

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Det er efterhånden ikke den store hemmelighed at de fleste tidligere udviklere af Amiga-software er fulgt efter pengene og ikke længere gider udgive deres produkter til Amiga'en. Men det er sikkert heller ikke nogen større hemmelighed mere at der er kommet nye til og flere er på vej.

Hvis man kigger på flere af de "større" software-udgivere vil man opdage at de er blevet grundlagt inden for de sidste 3–4 år, her kan nævnes SASG (udg. bl.a. MUI og MagicWB) og Vulcan Software (udg. af div. spil), begge startet i begyndelsen af '94.

Vi skal her kigge nærmere på Vulcan da de er et glimrende eksempel på den udvikling Amiga'en har været, og vel stadigvæk er, igennem. Samtidig med har de udgivet en adapter til analoge PC-joysticks som vi vil anmelde her i artiklen.

Lidt om Vulcan

Vulcan Software startede som nævnt i begyndelsen af 1994 udgivelsen af deres Valhalla-serie som efterhånden er nået op på nummer 3 og med Valhalla & The Charms of King Paul (nr. 4) som den næste i rækken. Men efterhånden er der også kommet andre spil til som Hillsea Lido, TimeKeepers plus ekstra diskette, Bograts, Jet Pilot, BurnOut og Tiny Troops.

Vulcan startede som bekendt med Valhalla som egen produktion, men har efterhånden slået sig mere hen på at hjælpe og udgive andres spil, samt at lave mindre hardwareting i forbindelse med de spil-udgivelser de nu udsender.

Ligesom flere af de andre spil-udbydere vil Vulcan efterhånden også kun udgive deres spil på cd-rom – som Vulcan udtrykker det, er deres miniserie vokset sig stor og er nu blevet til MEGASERIEN.

Adapteren til analoge joysticks

I nummer 5/96 anmeldte vi deres fly-simulator JetPilot og nu er der så kommet en adapter til analoge joysticks, sådan at du nu kan spille JetPilot med hvilket som helst analogt PC-joystik du nu måtte have lyst til.

Efter at have prøvet den en lille times tid med JetPilot er der ikke så meget som et gran af tvivl tilbage – et fly-sim.-spil skal spilles med analogt joystick!

Når man først har siddet og klikket sig op, ned og til siderne med et digitalt joystick for så at skifte det ud med adapteren tilsat det lånte analoge joystick opnår man det resultat at man nu ikke længere *klikker* flyet til siderne, men *fører* det til siderne. Et analogt joystick registrerer *hvor meget* man rykker det til siderne mens et digitalt kun registrerer *om* man går til siden, og det giver en **stor** forskel.

Ifølge Paul Carrington vil deres "PC to Amiga Analogue Joystick Adapter" kunne bruges til alle analoge PC-joysticks, men vil ikke nødvendigvis understøtte alle de knapper der nu kan forefindes på sådan et.

Adapteren vil kunne bruges til alle de spil der understøtter analogt joystick og vil f.eks. også kunne bruges til Genetic Species når det kommer.

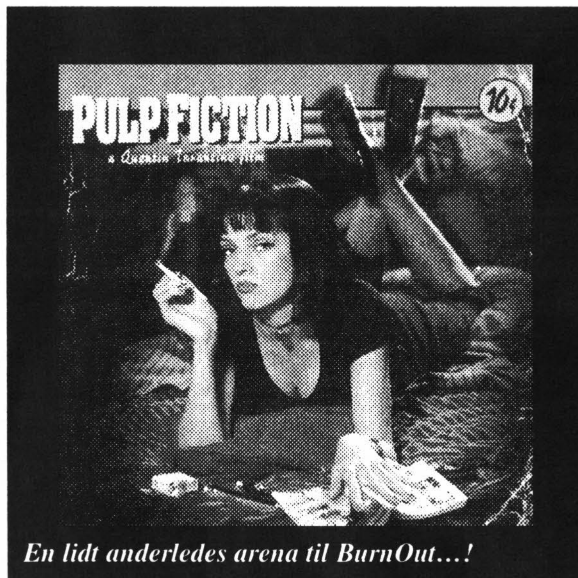
Udover adapteren har Vulcan også en joystik-apdapter til parallelporten klar som giver mulighed for at tilslutte 2 ekstra joysticks i parallelporten, således at man nu kan spille 4 i BurnOut eller i Strangers når det kommer.

Parallelport-adapteren giver stadigvæk plads for at der kan være 2 ekstra spillere på tastaturet, og den kan bruges til alle de spil der understøtter parallelports joystik-apdapter.

Deres næste træk indenfor dette felt vil sandsynligvis blive et Vulcan cd-rom-drev oplyser Paul fra Vulcan, men det er ikke sikkert endnu.

Opdateringer til BurnOut

Så er der også kommet opdateringer til BurnOut hvilket i dette tilfælde vil sige 8 nye arenaer og 4 nye biler, som helt igennem lever op til den grafiske standard spillet nok må siges at have, men hvor overraskende det end måtte lyde ændrer det ikke noget ved spillets gameplay – men flotte er de.



En lidt anderledes arena til BurnOut...!

Senere på året regner Vulcan med at have en arena-editor klar og flere nye baner skulle også følge efter.

Men det er ikke kun BurnOut-spillere der kan glæde sig over "opdateringer". Senere på året vil der nemlig også komme en opdaterings-diskette til JetPilot, nærmere bestemt omkring august–september.

Genetic Species

Er du til Doom-kloner? Regner du med

Joystick-adapter

Udgives af:
Vulcan Software

Udlånt af:
Amiga Soft

Pris:
179,- DKr.

Ydelse 11

at købe et PowerPC-kort inden for de næste 6 måneder? – Ja, så kan jeg glæde dig med at Genetic Species også vil komme til dette kort, men man skal ikke regne med at det kommer før i starten af 1998, mens selve spillet skulle ramme vores computer engang i september.

På spørgsmålet om Vulcan så også vil udgive deres andre spil til PowerPC-kortet svarer de, at de har valgt at se de første 6 måneder lidt an før der vil sker en større satsning, men dette skal nok mere ses i lyset af at det jo rent faktisk ikke er dem der laver spillene, så en eventuel support af PowerPC-kortene skal nok kommer fra udviklerne.

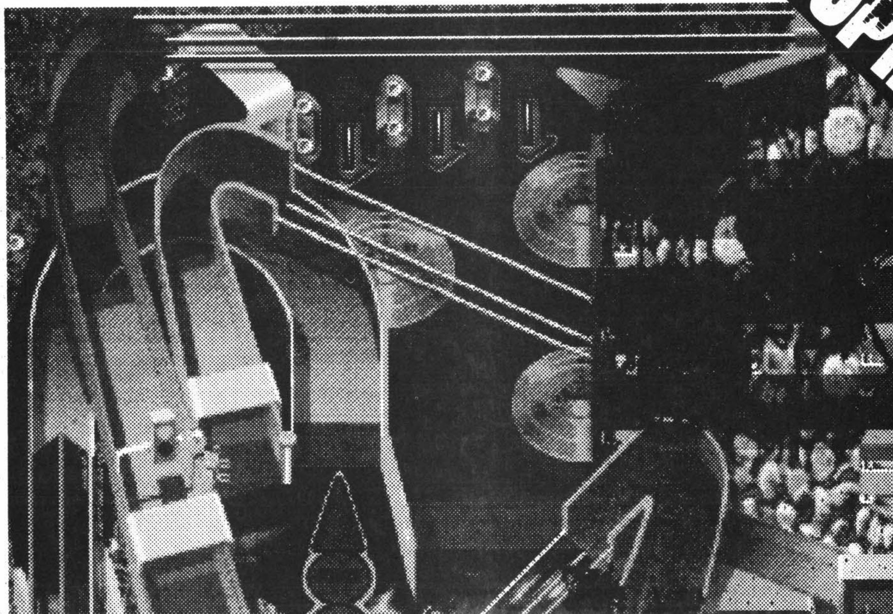
Derudover kommer Genetic Species også til at understøtte AHI Audio System, hvilket f.eks. vil give folk med lydkort noget mere for pengene hvis de køber dette spil, så til jer der ikke troede at lyden kunne blive bedre: Tro om igen!

Spil som kommer og går

Som nævnt tidligere er langt de fleste af Vulcan Software's udgivelser andres produktion, og med det følger en afhængighed af disse spils udviklere.

Problemet i denne sammenhæng er at de udvikles af folk som har arbejde, er under uddanelse e.l. som giver dem mad på bordet (Ha!, vil SU-modtagerne sikkert tænke), hvilket vil sige at deres udvikling af spillet er mere hvad man vil kalde en hobby, også selvom mange af dem er hamrende seriøse og dygtige til det de laver.

Og med så mange andre ting her i livet kommer "mad på bordet" i første række hvis man kommer til at skulle vælge, og hertil kan man så lægge at fra de fleste spil starter og til de er færdige går der meget let et par år eller 3 under disse vilkår, og der skal ikke meget fantasi til for at forestille sig alle de ting der kan komme i vejen, plus at det er lang tid at fastholde interessen for en bestemt opgave.



Vulcan Software er heller ikke nogen undtagelse i denne forbindelse, for siden vi begyndte at lave dette blad er der sket en del opdateringer af deres hit-liste over kommende spil. Derfor vil vi bringe deres sidste nye opdaterede liste her:

- MiniSerien (disk): Final Odyssey, Valhalla & The Charms of King Paul, Pinball Brain Damage, 3D Environment Construction Kit og JetPilot Expansion disk.
- Megaserien (cd-rom): Strangers, Uropa2 The Ulterior Colony, Wasted Dreams, Hell Pigs, Genetic Species, Breed 2001 og Scions Of A Forgotten World.

Den opmærksomme læser vil da kunne bemærke at flere af deres tidligere opsatte spiludgivelser mangler, og her kan nævnes Alien Olympics og The Enforcer som et par eksempler.

Udover at ville udgive en masse spil med lidt hardware-tilbehør er Vulcan Software også begyndt at understøtte de forskellige sprog, og minsandten om ikke også dansk er kommet med til flere af spillene.

Oversættelsen til dansk er bl.a. sket ved at Morten Skov, som også skriver for bladet, kontaktede Vulcan og spurgte dem hvorfor de ikke understøttede dansk når nu finsk og svensk var blandt sprogene, og inden han så sig om sad han og oversatte Strangers.

Så lad være med at spørge om den slags – I kan risikere at blive sat til det selv... □

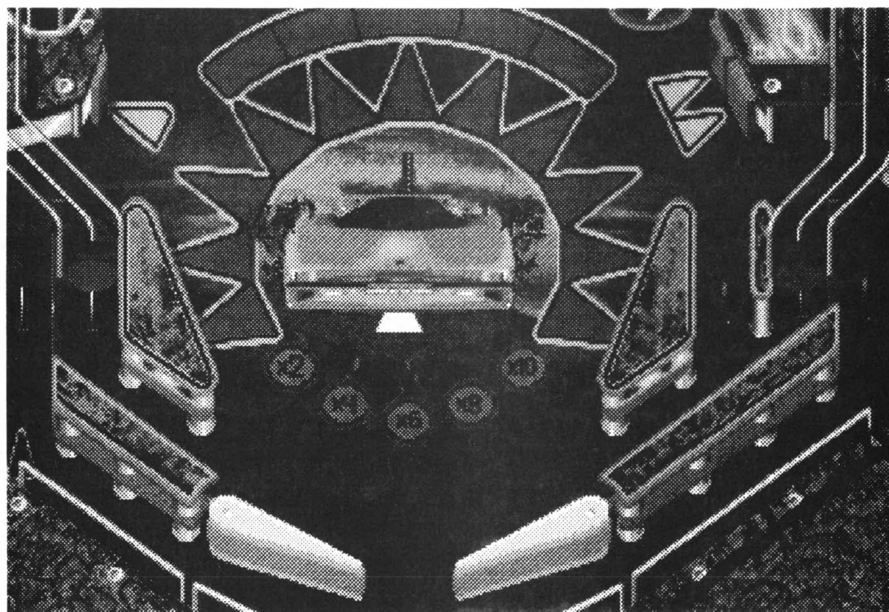
BurnOut-opd.

Udgives af:
Vulcan Software

Hentede på deres hjemmeside:
http://www.Vulcan.co.uk

?Ware:
Freeware

Grafik 11



Spil

Interview med David Michalczyk

- en snak om Zone99, systemkrav og sortbrogede køer

■ *Af Morten Skov*

"Og hvem er han så?", spørger vores vågne læser måske. Jo, han er såmænd grafiker hos Aurora Works, som er et nyt spilfirma, der endnu har til gode at udgive deres første spil, nemlig Zone99. Her følger vores snak med David, der nok skal opklare de spørgsmål, som man kan have om Aurora Works, Zone99 og David. Så læs trygt videre, her i andet afsnit i thrilleren: DDHEFMISPDFNS!!!. For de uindviede kan vi da godt lige nævne at det står for: Danskere Der Har En Finger Med I Spillet På De Fede Nye Spil... simpelt ikke?

Præsentationen

AA: *Vi må jo hellere starte med at lade læserne finde ud af, hvem du er.*

David: Mit navn er David Michalczyk, jeg er 24 år gammel og jeg er en af de grafikere, der arbejdes på Zone99.

AA: *Før du kom igang med Zone99, har du da været aktiv på demoscenen?*

David: Da jeg købte en A500 i 1990, blev jeg hurtigt fascineret af disse præsentationer og inden længe begyndte jeg at samle på dem. Med tidens løb begyndte jeg at interessere mig for scenen på et højere plan. Jeg begyndte at lave 2D grafik og rejste til forskellige parties. Jeg har dog aldrig været med til nogen konkurrencer, altså før for nyligt da jeg mente, at mine billeder var alt for dårlige.

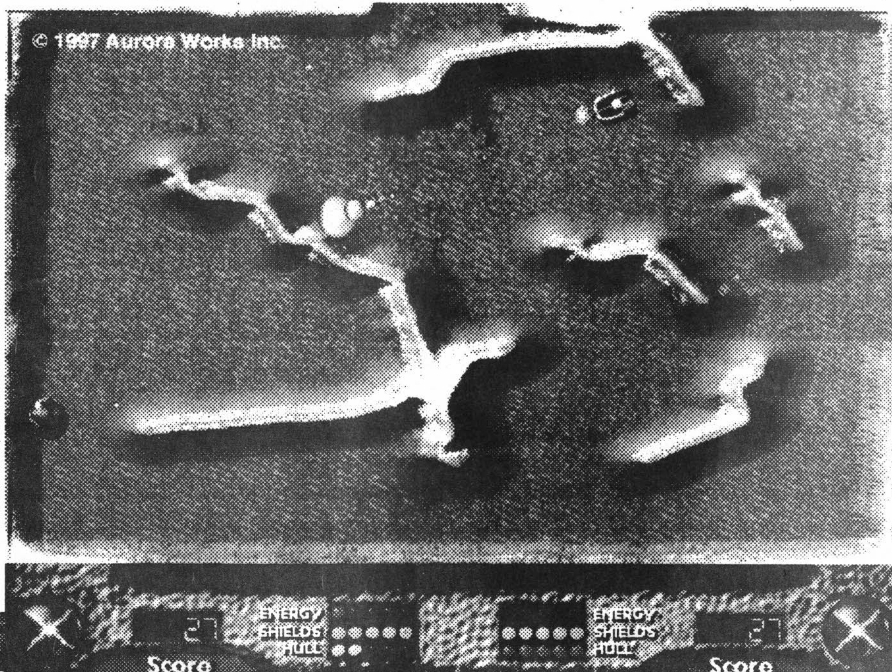
Nu laver jeg for det meste 3D, men er lige begyndt at lege lidt med Deluxe Paint og Personal Paint igen.

AA: *Men udover Zone99, har du altså ikke tidligere været med til at lave spil, eller lavet dine egne?*

David: Nej, overhovedet ikke.

Til sagen Skov!

AA: *– Nu tror jeg ikke, vi kan holde læserne hen i spænding mere, må vi så høre: Hvad er Zone99?*





David: Ja altså, Zone99 er en blanding af strategi-, puzzle- og skydespil. Man er en Hoverpilot, der skal teste de senest udviklede militærvåben, ved at kæmpe sig igennem alle zoner. I begyndelsen af spillet skal man igennem 5 prøvebaner.

Alt efter hvor godt man har klaret sig, får man tildelt en god eller dårlig sponsor til resten af spillet. Man spiller i en slags labyrint, eller forhindringsbane om du vil, set oppefra. Det drejer sig om at nedkæmpe fjenden på smart vis. Til dette formål har man så alle mulige slags våben plus power ups, ekstra engines, skjolde, air strikes osv.

Spillet er opdelt i zoner, hvor hver zone består af et bestemt antal baner.

Alle zoner er forskellige fra hinanden, således at hver zone har sine egne uhyrer, fjender og sin egen stemning. Man kan spille mod hinanden eller spille sammen mod fjenden.

AA: *Lyder spændende! Men hvor høje er maskinkravende?*

David: Jo hurtigere ens Amiga er jo bedre, men her er minimum-kravene:

- AmigaOS: 3.X
- CPU: 030/25 MHz
- Ram: for AGA-maskiner – 2 MB chip og 4 MB fast, HD og cd-rom

Spillet vil kører i 640 x 440 i 8-bit farver *(256 – morten)*, og hvis man har et grafikkort, hurtigere processor, og mere ram kan man spille spillet i 16-bit farver *(65536 farver! – morten)* ved 640 x 480.

AA: *Hvor godt kan jeg med min nogenlunde standard-Amiga forvente, at det vil køre på min computer?*

David: Det kan jeg desværre ikke svare på, da jeg ikke har spillet spillet endnu. Men jeg kan dog fortælle, at demo'en til spillet (med 5 baner) vil udkomme lige så snart spillet er i beta-versionen. Demo'en vil blive tilgængelig på Aurora Works' hjemmeside: ***http://www.auroraworks.com/***

AA: *Men altså rigtigt kræs for dem, der har opdaderet! Hvad jeg tænkte på var, hvordan er du egentligt kommet til at arbejde for Aurora?*

David: Jeg har uploaded nogle af mine billeder på aminettet, og ca. en uge efter fik jeg en e-mail fra Aurora Works, hvor de spurgte, om jeg kunne tænke mig at lave grafik til deres spil.

Det kunne jeg jo godt, og desuden er mit grafik meget passende til computerspil.

Rent afslutningsvis...

AA: *Så må vi også lige høre, om vi kan forvente andre godbidder fra Aurora?*

David: Ja, der er andre spil på vej! Jeg kan desværre kun oplyse, at det næste spil bliver et adventurespil.

AA: *Her tilsidst skal jeg – inden jeg siger tak for at du gad snakke med os – lige stille det snart klassiske spørgsmål, som vi jo altid stiller danske spiludviklere, der bliver interviewet af os. Hvis du var en træsort, hvilken skulle det så være?*

David: hehe... hmmm... træsort... tjah, skal vi sige... eg?



AA: *Godt nok. Men inden vi siger helt farvel, har jeg indført et bonus-spørgsmål (helt uden at spørge redaktøren, hehe!), nemlig: kan du lide sortbrogede køer?*

David: Ja! Jeg blev faktisk helt vild med sortbrogede køer, siden Gateway købte Amiga Technologies!

Til aller, aller, allersidst!

Ja, så nåede vi afslutningen på anden del i serien DDHEF blah blah... og hvilken del! Endnu en ung talentfuld landsmand har vist sig værdifuld på Amiga-scenen! Mærk hvordan nationalfølelsen bølger i dit blod! Nå, men spøg til side. Om der kommer en tredje del, afhænger helt af, hvor heldige vi er med at støve disse dygtige personer op. Til dette kunne vi godt tænke os at høre fra jer. Hvis I kender nogen, der arbejder med spil eller anden software for et udenlandsk firma, så skriv det til os! Så vil vi kontakte vedkommende og tage en snak med ham/hende. Måske vil vi en dag så kunne komme med en top 5-liste over de mest populære træsorter!

Iøvrigt, hvis I synes at vi her på spilsiderne, skulle tage en snak med firma'er som f.eks ClickBoom eller Vulcan eller måske en mand som Paul Burkey (der er igang med en virkelig spændende Settlers 2-klon), så skriv til os! Hvis interessen er der, så gør vi det.

Så fat pennen! Brevkassen er der for det samme. □



spil

FIELDS OF BATTLE 1.31b

■ *Af Anders Drejer*

Fields of Battle er en Første Verdenskrig-simulator fra den danske software-gruppe Bevelstone Production I/S. Spillet er ikke helt nyt (1995), men da det måske ikke er så kendt i danske Amiga-kredse, har vi valgt at se nærmere på det.

Hvem er Bevelstone Production?

Allerede her efter de første par liniers tekst, ser det måske ud til, at der er et par konflikter: Et strategispil med Første Verdenskrig som tema (det hedder da Historyline 1914–18) og så et dansk produkt (der er da kun Hugo, Harald Hårdtand og Interword). Nej – det er faktisk rigtigt begge dele, for oppe i Århus sidder der 3–4 personer og udvikler stategispil på deltidsbasis; p.t. er det kun til PC (mere om det senere), men du kan stadig købe Fields of Battle til Amigaen hos Bevelstone Productions.

Høje systemkrav

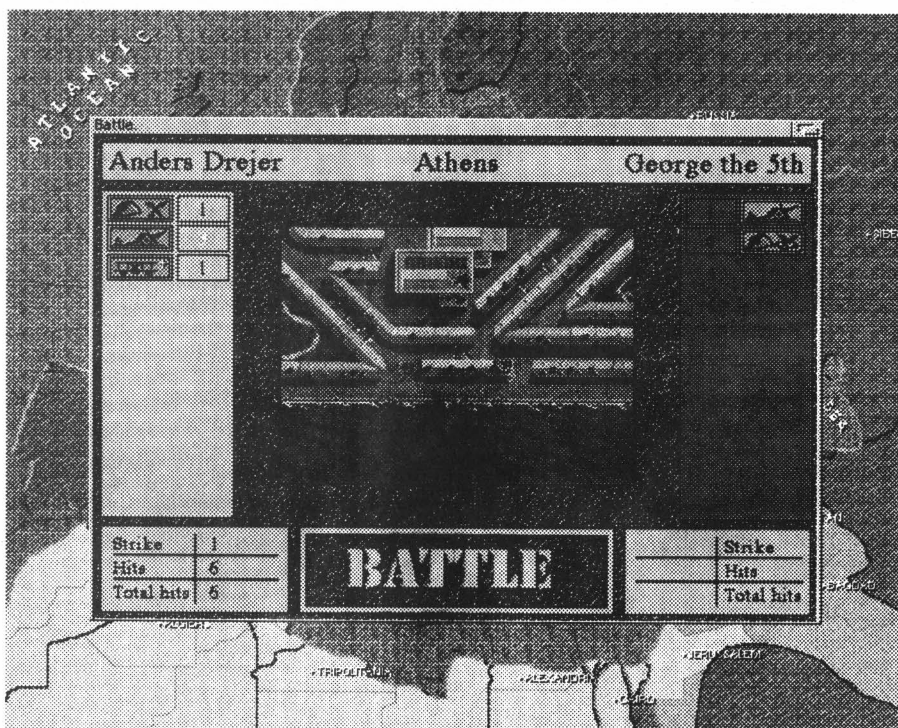
Lad det være sagt med det samme: Fields of Battle er et spil, der stiller store krav til din computer. OS 2.04 eller nyere, harddisk (12Mb), 3Mb ram (heraf 1Mb chip-ram), en skærmdimension på minimum 640 x 540 (helst 900 x 600), 16 farver (bedst med 64 eller mere). Der er en 68000-version, samt optimerede versioner for 68020, 68030+FPU og 68040-CPU. Desuden understøtter programmet grafikkort via support af CyberGraphics-standarden (256 farver eller 24-bit RGB).

Du er ikke alene

Fields of Battle kan spilles af 1–6 spillere, men da der kun er to blokke, nemlig Tyskland, Østrig–Ungarn og Tyrkiet og på den anden side England–Frankrig–Italien, Rusland og De Afrikanske Kolonier, er man med 6 spillere alligevel nødt til at spillen samme i to hold. Spørgsmålet er så, om man i en gruppe kan blive enige om strategien. Hvis man er mindre end 6 spillere, overtager computeren de ledige pladser, og dens evne til at tænke fornuftigt kan indstilles i 5 levels. I den forbindelse skal det bemærkes, at hver gang computeren skal spille, bliver dens kunstige intelligens opdateret (neural net update), og det tager laaang tid! På en standard A1200 med 4Mb fast-ram tager det ca. 7min. På en A1200 med Blizzard 1230/50Mhz med 8Mb fast-ram tager det et par minutter, mens det på testmaskinen, en A1200 med Blizzard 1230/40Mhz med en 40Mhz FPU og 12Mb fast-ram tager ca. 45 sekunder, så her kan man godt leve med, at der er flere computerspillere. Hvis man "kun" har en standard-A1200, skal man være lidt af en simulator-freak for at kunne holde den lange ventetid ud. Hvis man spiller alene, kan man dog vælge at spille en hel alliance, altså tre spillere, således at computeren kun skal lave tre beregninger pr. runde.

Spillet

Spillet foregår i runder, hvor hver spiller efter tur får lov til at flytte sine enheder og producere nye. Når en spiller er færdig med at flytte enheder, som foregår efter træk og slip princippet, og spilleren har flyttet enheder ind i fjendtlige områder, foregår der en kampsekvens med små animationer, hvor man så kan følge slagets gang. Alle kampe foregår til den bitre ende, hvor en af siderne er udslettet. I det første scenario kan man ved at klikke på en modstanders felt se, hvor store styrker han har i området. I de efterfølgende otte, har man ikke denne mulighed, men man kan producere spioner, og sende dem i fjendens områder, og derved få meget værdifulde oplysninger. Det er dog ikke kun fjendens antal man skal tage højde for. Hver enhed har nogen "Hit points" og "Hit probability", der fortæller noget om, hvor stærk en enhed er, og hvor stor chance der er for træffere. Og for at det ikke skal være alt for nemt, er disse tal igen under indflydelse af vejret og landskabet. F.eks. er der dobbelt så stor chance for, at en ubåd rammer et mål, hvis ubåden er på dybt vand i forhold til lavt vand, og i det sidste (og ultimative) scenario har vejret også indfly-



Her prøver jeg at vende historiens gang ved at kæmpe mod Kong George V i Athen.

delse på disse tal. Der er altså mange faktorer at tage højde for før man angriber.

Efterhånden som man starter på de andre scenarier, kommer der flere ting til, og ud over krigsmateriel kan man også producere spioner og sabotører. Desuden får man mulighed for at bygge jernbaner, som udvider rækkevidden på ens enheder, samt mulighed for at udvikle infrastrukturen, som forøger indtægterne, så man kan lave flere soldater, så man kan vinde mere land, så ens indtægter kan blive større, så man kan lave flere kanoner, så man... – OK, du har fattet pointen?

"Silent Movie"

Fields of Battle er vist nok det mest lydløse spil jeg nogen sinde har set (hørt?). Der er simpelt hen ikke en lyd i ud over harddiskens summen! Men da spillet er lavet 100% systemvenligt, så kan man jo bare starte en moduleplayer op med et godt musikmodul, eller hvis man har cd-rom, så kan man jo smide en musik-cd i drevet (prøv Pink Floyd's Dark side of the moon, det højner spillets værdi med ca. 100%).

Indbygget leksikon

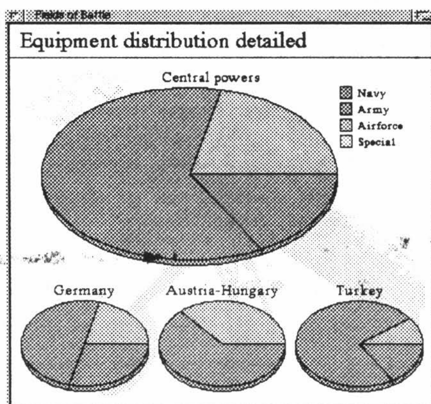
Online-hjælpen i Fields of Battle er noget af det flotteste og mest gennemførte jeg nogensinde har set til Amigaen. Hjælpen er lavet som en AmigaGuide manual, men hvor man normalt er henvist til den lidt kedelige grå AmigaGuide brugerflade, er her et væld af farver. De fleste billeder er selvfølgelig i sort/hvid, da de er fra starten af dette århundrede, men de mange ikoner, noget af teksten og baggrunden i teksterne, er i farver. Ikke bare layoutet et i top, der er også læsning til flere timer, for ud over de rent spilmæssige oplysninger, er der hele den historiske baggrund for Første Verdenskrig, oplysninger om de forskellige statsmænd, udvikling af krigsmateriel osv. Godt gået Bevelstone – her er noget for andre at lære af!

Snow – Fields of Battle-editoren

Der følger også en scenario-editor med til Fields of Battle, så man kan designe sine egne spil. Af tidsmæssige årsager har det desværre ikke været muligt at teste denne del af programmet, men editoren indeholder ligesom Fields of Battle en meget flot online-hjælp. I hjælpen er der en tutorial, hvor man bliver ledt igennem tilblivelsen af et nyt scenario.

Specielt salgs/pris-koncept

Fields of Battle er en mærkelig blanding af et kommercielt spil og et sharewarespil. Prisen er tæt på, hvad man må betale for et kommercielt spil, men det kan ikke købes ude i byen – det bestilles direkte hos Bevelstone. Til gengæld kan man få mængderabat, hvis man bestiller mere end et eksemplar – de efterfølgende eksemplarer koster kun 100,- kr. stykket. Det gælder også, hvis man bestiller Fields of Battle i PC-versionen. Mikset mellem kommercielt og shareware gælder også, når man ser på dokumentationen til programmet. Normalt får man kun AmigaGuide-manualer til sharewareprogrammer, hvor man til Fields of Battle får en trykt manual på 34 sider, et Europa-kort i farver (A4-format), et diagram der fortæller om de forskellige enheders evne til at ramme under forskellige vejrforhold, samt, som tidligere beskrevet, en meget flot online-hjælp og opslagsbog i selve programmet.



Her kan man se fordelingen af styrkerne i de tre værn.

Fremtiden

Som det ser ud for øjeblikket, kommer der ikke nogen nye versioner af Fields of Battle til Amigaen. Bevelstone har mistet troen på Amigaen, heller ikke selvom der kommer hurtige PowerPC-versioner på markedet. I øjeblikket er de i startfasen på Fields of Battle II med arbejdstitlen Galactic Alliances i en PC-version. Spillet forventes færdigt i løbet af 1999, og Bevelstone siger, at hvis Amigaen understøtter JAVA til den tid, kan det ikke udelukkes, at der kommer en Amiga version.

KONKLUSION

Hvis man er til krigssimulatorer og man har en hurtig Amiga (Blizzard 1220 som et absolut minimum), så kan jeg kun sige: KØB DET!

Hvis der er noget, der skulle ændres på, så skulle det da lige være Bevelstones prispolitik. I stedet for at reducere prisen, hvis man køber mere end et eksemplar, kunne jeg forestille mig, at en enhedspris på omkring 200,- var mere hensigtsmæssig. Der er jo også tale om et spil, der er et par år gammelt, og som der ikke udvikles på mere. Nå, men på den anden side, så har jeg jo aldrig gået på handelsskole...

Du kan hente en demo-version af Fields of Battle på Aminettet, eller du kan købe en registreret version direkte hos:

Bevelstone Production I/S
Grønnegade 55, lej. 1
8000 Århus

Tlf.: *86 20 27 49*
Fax: *86 78 38 40*
E-mail: *bvlstone@login.dknet.dk*
WWW: *http://login.dknet.dk/bvlstone*

En stort tak til Bevelstone Production, som har stillet Fields of Battle til rådighed. □

Fields of Battle

Udgiver/udvikler:
Bevelstone Productions

Systemkrav:
- OS/WB 2.04 eller nyere
- 12Mb harddisk
- 3Mb ram heraf 1Mb chip
- 680x0-CPU – Specialversioner for 68020, 68030/FPU, 68040
- Standard Amiga-grafik

Andet:
Support for CyberGraphics

Grafik	10
Lyd	(-)
Gameplay	9
Generelt	9

Ab3dII-tkg-editoren

Del 2: Walls gamelinker og LevEd samt døre

■ *Af Peter Jørgensen*

De vægge, lofter, gulve, objekter, aliens og våben som kan benyttes i editoren skal alle først defineres i gamelinkeren.
Jeg vil denne gang prøve at lave en ny wall i DeluxePaint (et tilsvarende tegneprogram kan også bruges), konvertere den og definere den i gamelinkeren.
I nedenstående er walls = med det tapet man lægger på en væg.

Jeg formoder at du har lidt kendskab til hvordan man bruger et tegneprogram. Ellers må du skaffe nye walls-filer på anden måde end at tegne dem selv og så definere dem i gamelinkeren, sådan som det forklares senere i denne tekst.

Åben DPaint i pal lores og load derefter "ab3:wallgfx/technotritile". Når DPaint spørger om du vil ændre format til 32 farver svarer du "Ja". Vælg skærmformat og lav farvetallet om fra 32 til 256 og sæt sidestørrelse til 384.

Du kan nu se de to walls der følger med editoren. Hver iff-fil kan indeholde 3 walls af 128 pixels (eller 6 x 64 eller 12 x 32), så der er plads til en ekstra her på 128 når vi har ændret sidestørrelse til 384. Klip de 2 walls ud og hold dem som en brush.

Load derefter følgende pallette: "ab3:includes/brilpal". Dette er den pallette som alt skal tegnes i til editoren. Vælg remap brush og sæt brushen på plads oven på den gamle tegning.

Klip derefter en af de to walls ud og sæt den på plads efter nummer to wall. Du har nu en stribe på tre walls. Den sidste kan du vælge at ændre på eller du kan tegne en helt ny. Men den må ikke fylde mere (128 x 128) når du er færdig.

Nu ændrer du farveantallet til 32 og saver den under et nyt navn i wallgfx-biblioteket.

Konvertering

Programmøren af editoren har lavet noget rod med hensyn til hvor de forskellige biblioteker skal ligge og hvad de skal hedde, så vi skal lige rette de fejl for at undgå nogle fejlmeldinger senere hen.

Du skal i biblioteket graphics lave et nyt bibliotek som du kalder "walls" og kopiere indholdet af "wallsgfx" ind i det. Så behøver du ikke at bruge "wallsgfx" mere.

Du skal også oprette et bibliotek i "ab3:includes" der hedder "walls" (til de konverterede grafikfiler). Når du har gjort det skal du åbne en shell og skrive "ab3: <Enter>". Skriv derefter "256wallchunk" og walls-konverteringsprogrammet starter.

Det første du ser er en filvælger der har valgt dit nye bibliotek, "ab3:graphics /walls", og her kan du se dine walls-iff-billeder. Du klikker på den nye vi lavede og programmet loader filen ind og spørger derefter om width of chunck og her skal du skrive bredden på vores side, nemlig 384. Derefter spørges der om hight of chunk som er 128.

Nu konverter grafikfilen til en walls fil og du bliver spurgt om navn på save fil. Her kan det være godt at give et navn der kan give en et fingerpeg om hvad der er på filen, f.eks. "3doors" hvis det er 3 døre man har tegnet. Programmet giver selv endelsen ".256wad" til navnet. Vælg cancel til at slutte programmet når du har savet din fil.

Nu er vi klar til at definere vores nye walls-fil i gamelinker'en. Hvis du stadig har din shell åben skriver du "gamelinker" og programmet åbner. Vælg med højre mus menuen og vælg "load gamelink file". Derefter kommer der en filvælger med to linjer forneden til at skrive i. I den første linje skriver du "ab3:includes" og trykker "<Enter>". I den nederste skriver du "test" og trykker "<Enter>". Derefter loades gamelinkerfilen.

Gå ind i menuen og vælg "edit/graphics/set wall gfx file names". Du får nu en side frem hvor der står "1: ab3:wallinc /techotritile.256wad" og nedenunder et 2-tal. Klik på 2-tallet med venstre mus og en filvælger giver dig nu mulighed for at vælge vores nye fil. Kan du huske hvor vi gemte den? ab3:includes/walls/navnet _på_filen .265wad. Klik dig frem til den og vælg den. Nu står der to linjer og et 3-tal er fremkommet nedenunder. Her skal den næste wall, som du tegner stå. Der er plads til 16 linjer, men det er min erfaring, at ab3dII ikke kan køre hvis man bruger plads nr. 16.

Vælg nu "done" nederst på siden og du er tilbage hvor vi startede. Vælg "save gamelinker file" i menuen og skriv "ab3:includes" og "test" og programmet siger at filen allerede eksisterer og spørger om den skal overskrives. Du svarer: "y" som yes, og filen overskrives.

Vælg "quit" og vi er tilbage i Workbench hvor du nu i din shell kan skrive "leved" for at loade bane-editoren. Her tastes "l" for load og "a" for bane a hvorefter din bane hentes ind.

Vi skal nu til at tapetsere.

Tryk shift 9 indtil ikonrække nr. 8 dukker op. Vi skal bruge det ikon der sidder i midten med en rød streg på siden. Det ovenover med en rød streg for oven er til at tapetsere lofter og det nederste med en rød streg forneden er til gulve. De tre ikoner ved siden af i række 9 er til 1. sal. Tryk på det midterste ikon i række 8, og før musen ind i den første zone du vil tapetsere og klik i zonen med højre musetast. Idet du førte musen ind i zonen forsvandt vores ikoner forneden og i stedet fremkom et tåget billede af en wall på 64 pixels.

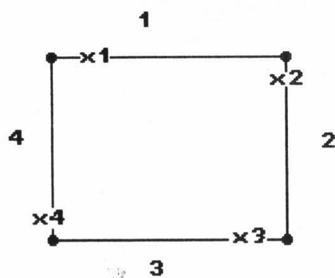
Tryk "v" for at se den tydeligt. Tryk "w" for at se 128 pixels, og "w" igen for at se 256 pixels. Tryk venstre shift og ">" (tasten ved siden af shift) for at hente næste wallserie og "<" (uden shift) for at bladre tilbage. Vi har jo tre walls i den serie vi lavede så du kan trykke "." (punktum) for at rykke den sidste wall (den vi selv lagde ind).

Du kan trykke "," (komma) for at rykke tilbage igen. Her skal lige indskydes at hvis man har 2 walls-filer defineret i gamelinker'en og i leved prøver at trykke shift ">" for tredje gang smides man ud af leved uden chance for at save. Man må altså kun trykke det antal frem som man har defineret. Der sker ikke noget når man trykker tilbage. Det må

være en fejl i leved så det er vigtigt at man løbende saver mens man sidder og arbejder.

Det er jo ikke sjovt at have tapetseret 100 zoner og så pludselig blive smidt ud af programmet inden man nåede at save. Så husk at save tit!

Nu skal du vælge den wall du ønsker at tapetsere med. Hvis hele zonen skal have samme wall er det ikke så svært, – i så fald holder du bare musen inde i den zone du har markeret med højre mus og trykker "f" for udfyld. Det er lidt anderledes hvis du vil give hver væg forskellig wall.



På ovenstående tegning kan du se hvor man skal klikke med venstre mus for at tapetsere væg 1 (x1) osv. med væg 2 (x2) og så fremdeles. Hvis du vil se hvilket tapet der er på en væg holder du musen hen på x? stedet og trykker "g" for grab og denne wall bliver nu din aktuelle wall, – altså den du kan se forneden.

Nu kan det jo være at en væg er større eller mindre end 128 pixels inde i spillet og du ønsker at tapetet skal strækkes ud over hele væggen, – i så fald trykker du på minustegnet på det numeriske tastatur og plustegnet for at fjerne denne funktion.

Jeg skal lige indskyde at hvis en væg har plads til to gange 128 pixels, så kommer der to walls (tapeter). Der kommer altid det antal wals som 128 går op i. Og ellers strækkes den så den passer, – hvis du altså har husket at trykke på minustegnet.

Lidt om klipning af walls.

Som jeg nævnte kan du ved hjælp af "q" og "w" se et større (max. 256) eller mindre (min. 64) udsnit af din wallserie, og det du kan se er det du tapetserer med.

Du kan altså godt tapetsere med et mindre udsnit af en wall f.eks. på 64 pixels eller helt op til 2 walls ad gangen, f.eks. 256 pixels ad gangen.

Nu lidt om lofter og gulve. Tryk på det øverste ikon i række 8 og før musen ind i en zone. Som før fremkommer der et grafisk billede af den første loft-texture. Du kan bladre i dem alle ved hjælp af "." og "," – klik med venstre mus på den zone hvor du ønsker det givne loft.

Hvis du har en række af zoner som skal have samme loft holder du bare musen nede og trækker den igennem alle zoner. Også her kan du grabbe en zones texture ved at trykke "g".

For gulvet er det fuldstændig på samme måde som for loftet. Blot skal du trykke på det nederste ikon i række 8.

Når du har tapetseret din bane skal du huske at save, recalkulere og save igen. Forlad leved, kør "linkup pm a pgc a" og gå så ind og se hvor flot din bane er blevet.

Højder på gulv og loft?

Lige her til sidst et par ord om ændring af højder. Tryk på ikonet a7 (det 7. ikon øverst) med venstre mus og marker derefter med højre mus den zone hvor du vil ændre gulvhøjden på første sal.

Læg mærke til at gulvhøjden af sig selv er defineret til 0. Tryk derefter på minustasten for at sænke gulvhøjden og plustasten for at hæve gulvhøjden. Du skal også lægge mærke til at hvis du hæver gulvet 10 pixels bliver tallet -10 (minus 10) og omvendt hvis du sænker det (10). Normalhøjden fra gulv til loft er -128. Ikonet a6 er for at hæve eller sænke loft på første sal. Ikonet a5 er for gulv på anden sal og ikonet a4 er for loft på anden sal.

Har du en række af zoner i forlængelse af hinanden kan du prøve at hæve gulv og loft med 10 (-10, altså plustasten), og så har du pludselig en trappe. Hvis det ikke lykkedes for dig skal du ikke fortvivle, for næste gang vil jeg grundigt gennemgå hvordan man laver trapper, broer og søjler samt vand.

Døre og teleportere.

En dør laves på følgende måde: Klik på ikon 5a (til højre for den lille mand) med venstre mus, – og med højre mus i den zone du ønsker at lave til dør. Forneden fremkommer nu en tekst der siger "define door zone: Door: A"

De tal jeg nu vil bede dig skrive ind, er en slags standardtal. Du må gerne prøve at eksperimentere med at ændre dem senere.

Skriv 4 ved opening speed og 4 ved closing speed. Skriv 100 ved stay open. De sidste muligheder for indskrivning af tal har forbindelse med lyd og det bliver behandlet i et særskilt kapitel.

Hvis din dørzone stadigvæk er aktiveret skal du nu trykke på tasten "r" og der vil komme til at stå "D A" (dør a) i din zone. Hvis du trykker på punktum eller komma kan du bladre frem og tilbage imellem dine dør-definitioner (dør a b c osv.). Du kan ikke slette en zone der indeholder en dør – uden at du først sletter døren. Det gøres ved at markere dørzonen og derefter trykke på tasten "r".

Dørens walls sættes ved at du markerer nabozonen og derefter klikker med venstre mus på den wall, der skal være dør. Den bliver nu blå. Husk hvad vi gennemgik tidligere om hvor du skal klikke på en wall.

Når døren er færdig vil du have en zone med to blå sider og i midten vil der stå "D A". Husk at det er nabozonernes væg du ser køre op som dør og ikke dørzonens væg.

Teleporteren

Teleporteren er nem, du skal bare klikke på ikon 7a teleporter-ikonet. Klik derefter med højre mus på den zone hvorfra du ønsker at blive teleporteret og med venster mus i den zone du ønsker at komme til. Husk de to zoner skal have samme gulv- og lofthøjder. Du skal selv huske hvor dine teleportere er – der kommer ingen markering af en teleporter.

Jeg fik ikke plads til at omtale elevatoren da den kræver lidt mere omtale, men jeg vil prøve at snige den ind i et af de næste kurser.

Jeg har færdiggjort artikler om følgende emner: Forskellige zone-typer (som vi kigger på næste gang) samt 2D-Objekt-typer og regler for tegning og definering.

Af andre interessante emner vi kunne tage fat på kan nævnes: Lyd (her er store muligheder) i forbindelsen med døre, elavatorer og teleportere, lys og belysning, tekst i og imellem banerne, 3D-objekter (definering og fremstilling). Der er flere muligheder, men det kunne være interessant for mig at få nogle bud fra dig om, hvad du synes der er vigtigt at få gennemgået.

Hvis du har mulighed for at sende E-mail, kan du skrive til:
peterj@centrum.dk
og fortælle hvilke områder, du vil have uddybet. ☐

Post-kassen

? I Opus 4.12 har jeg selv lavet udpakningsrutiner til LHA, LZX og DMS. Men hvordan pakker man (LZX, LHA)? jeg kan godt pakke via shell/cli

Michael Grønne

! *Som med så meget andet findes der flere måder at løse tingene på. Jeg vil næsten gætte på at dine rutiner har noget med filtyper og drag-n-drop eller dobbeltklik at gøre. Det du f.eks. kunne gøre var at konfigurere et par menupunkter eller knapper som kunne kaldes "LHA add" og "LZX add" eller lign. For LHA's vedkommende skal du lave flg. entry som AmigaDOS: **LHA -e -2 -x a "{d}{RsEnter archive name}" {O}** eller hvilke options du nu vælger. Med lzx skal det tilsvarende hedde **LZX -e -9 -x a{d}{RsEnter archive name}{O}**.*

En helt anden mulighed er at få fat i LhaDOpus-arkivet som bl.a. ligger på Aminet (Set 3, d). Det er et avanceret ARexx-script som opfylder de fleste af dine ønsker og jeg har således brugt det med succes, indtil jeg opgraderede til Opus5 hvor noget tilsvarende, så vidt jeg husker, følger med.

Peter, AA

? Evig og altid får man at vide: Amiga!, hvad vil du dog med den, det er da kun en spille-computer, kan man virkelig skrive på den, den kan da ingenting. Hvor meget ram har den så? Når man så svarer stolt, 6 Mb, er de ved at falde om og gnave i gulvtæppet. Kender i det? jeg hader det. Mange folk kender simpelthen ikke Amiga'en for andet end en dårlig spillecomputer. Måske fordi de selv har en A500 stående derhjemme med 512 Kb Ram, der hverken kan sige kuk eller pip. Selv har jeg en A1200 m. blizzard 1230 IV CD-Rom, 6 Mb Ram og 170 Mb harddisk. Selv bruger jeg den seriøst, men kan godt en gang imellem finde på at finde spil som Settlers og Dune II frem. Nu til spørgsmålene.

Jeg overvejer stærkt, at komme på Internettet, men hvad skal jeg gøre og hvad vil det ca. komme til at koste?

Kan det passe, at min A1200 hele tiden "fryser fast" eller resetter, efterfulgt af den røde blinkende ramme, hvis jeg f.eks. vælger nulstilleWB i værktøjsmenuen eller prøver at gå fra DirOpus og ind i config. Hvorfor? (jeg har virus-gennemsøgt den på alle leder og kanter).

Hvad er FPU og MMU?

Når jeg vælger en interlacet screenmode. flimrer det meget. Kræver det en bestemt skærm, så man kan holde ud at se på det?

Tilsidst vil jeg bare sige, at bladet ikke kunne være bedre så derfor: "keep up the good work".

Kasper Simonsen

! *Internet: Det nemmeste, og vist nok også billigste, er at gå ind i Fona eller en Telebutik og købe "Opasia"-cd'en. Du kan ganske vist ikke bruge softwaren til noget, men med den får du Internet-adgang for 195,- kr. Så anskaffer du f.eks. IBrowse eller en anden browser der kan klare frames (IBrowse skal opgraderes til v1.1) og finder siden **www.opasia.dk**. Her indtaster du dit navn, adresse osv. hvorefter de sender dig nogle papirer til bekræftelse. Under indtastningen kan man ganske vist kun vælge Win95 eller MAC som sit operativsystem, men det er ligemeget da du jo ikke skal bruge softwaren alligevel. Hvad det ellers koster vil telefonregningen vise dig...*

Guru: Lad mig svare dig med et spørgsmål: Har du installeret ARQ? Det har kostet mig meget blod, sved og tårer inden jeg fandt ud af at dette program kan forårsage crashes i tide og utide, og det lyder som om dine problemer kommer i forbindelse med requestere. Hvis du svarer ja til det første så smid det ad H...... til! I modsat fald er jeg rimeligt blank...

FPU/MMU: FPU står for Floating Point Unit og er en hjælpe-processor som klarer det matematiske slavearbejde, decimaltalsregning. Det er f.eks. en fordel hvis man raytracer meget e.l. Kan fås ekstra til 68030 og er indbygget i 68040/060. MMU er en Memory Manegement Unit. Den kan f.eks. bruges til at lave memory protection, som vil sige at man kan beskytte hukommelsen så et program kun kan skrive og læse i den hukommelsesblok den har fået tildelt. Man slipper så for at skulle reboote når et dårligt lavet program skriver tilfældigt i hukommelsen. MMU'en bruges også ifm. Virtual Memory, hvor man bruger harddisken som hukommelse.

Interlace: Interlace bruges if. PAL-/NTSC-opløsninger ved i stedet for at have 256 skanlinier putter man ekstra ind imellem hver så man opnår 512 (skanlinier er de vandrette streger på skærmen som tegnes én ad gangen). Teknisk set gøres det ved at tegne de normale 256 linier i ét billede og de ekstra 256 forskudt i næste billede. Derfor flimrer interlace, og evt. udskiftning af monitoren vil ikke gøre nogen forskel. Har man en AGA-maskine og en monitor der kan klare højere opløsninger kan man dog vælge DBLPAL/-NTSC. Ellers er eneste udvej en såkaldt "flicker fixer" der samler de halvbillederne, men de koster typisk 1200–1500,- kr. ...

Peter, AA

? Først tak for et rigtig godt blad.

Jeg har nogle spørgsmål som jeg håber I kan svare på, da jeg ellers ikke kan regne ud hvordan jeg skal få svar på dem.

– Når jeg tænder for min computer kommer der en meddelse med overskriften "CD-Rom handler error" og nedenunder "Can't open SCSI device unit 3" trykker man cancel 2 gange går den videre og der er intet at mærke?

– Selvom jeg elsker min A1200 Blizzard 1230-50/IV med 170 Mb harddisk, 4 Mb Ram, printer, monitor og CD-Rom, hvad ville fordelen så være hvis jeg købte en A4000?

– Til mange programmer står der tit, behøver mindst OS 3.0, er det Workbench'en der menes?

– Findes der et program, hvor man kan vælge forskellige lyde til f.eks. når Workbench starter op eller når der bliver lukket et vindue, eller noget andet?

MVH. Kasper

! *Jeg kunne godt have bruge lidt flere oplysninger for at svare endegyldigt, men det **kunne** lyde som om du har en ekstra driver, når du kan fortsætte forbi problemerne. Prøv i DEVS:DOSDrivers/ at se om der skulle gemme sig en ekstra CD1 e.l. (CD0 skal være der).*

Den største fordel ved en 'stor' Amiga er udvidelsesmulighederne, f.eks. grafikkort – men se iøvrigt Viggo's brev side 22 angånde towers og PowerPC-kort.

OS er operativsystemet, og altså her Kickstarten. Dog skal Workbench-versionen svare til Kickstart-versionen for kompatibilitetens skyld.

Hvis du har DirOpus 5.5, så har den en script-funktion som man f.eks. kan sætte til at afspille en lyd ved forskellige lejligheder. Jeg havde engang et program, SoundFX, som kunne sætte lyd på næsten alt, men ved ikke hvor det kan findes nu (jeg skrottede det igen fordi det optog audio-kanalerne).

Peter, AA

Tilbuds varer

Computere

Amiga 1200 3.495,-
Amiga 1200 Tower 5.995,-
Amiga 1200 Power Tower 9.995,-
* A1200 i kæmpe tower * 68030 50 MHz *
* 10 MB RAM * 1,6 GB harddisk * CD-ROM *

Amiga 4000 TE 12.695,-
Ny stor Amiga computer. Kræver 030-060 CPU kort.
* Full-Size Tower kabinet * 6 x 5,25" & 5 x 3,5"
* A4000T Motherboard * 5 Zorro III slot * O.S. 3.1
* Fast AT og FAST SCSI II controller * 230 Watt
* High-Speed seriel & parallel porte * Keyboard
* AGA Grafik * 3,5" floppy * Mus m.m. Tilbehør:

030 CPU kort 995,-
2 GB HD + 8 MB RAM + CD Drev 2.995,-

Alle Amiga computere har 3,5" drev, mus, Kickstart 3.1, AGA grafik (24bit palette), stereo lyd, seriel og parallel port samt AT harddisk controller.

PowerPC

Nye revolutionerende PowerPC kort til Amiga fra phase 5.
PPC kortene er ægte dual processorkort, der benytter både 68030/40/60 og PowerPC CPU. Leveres med PowerPC CPU. Kræver desuden 68030 CPU (A1200) eller 68040/60 (A3/4000). Leveres med C compiler, CyberGfX V3 m.m.

Til Amiga 3/4000:
CyberStorm PPC 604e 150MHz
CyberStorm PPC 604e 200 MHz
Ring for priser og leverings dato

Til Amiga 1200 fra maj/juni:
A1200 PowerPC 120 MHz 3.495,-
Upgrade mulig fra CyberStorm / Blizzard 1230

CyberStorm 060 MKII 5.395,-
50/100 MHz 68060 CPU med FPU og MMU.
Nyt accelerator kort til A4000 og A3000 fra phase5.
* Alt på et enkelt kompakt kort til CPU slot.
* 4 stk. 72pin SIMM RAM sokler (128MB).
* Mulighed for PowerPC upgrade hos Scanteam.

CyberStorm 040-40 MKII Spørg
40 MHz 68040 CPU med FPU og MMU.

CyberSCSI modul MKII 995,-
Fast SCSI II modul (10MB/sek.) med intern og ekstern stik. Med DynamiCache.

A2000 CyberStorm 68060 6.950,-
* 4 Sokler til 72pin SIMM RAM * 68020 mode
* Fast SCSI II controller (10MB/sek).

Amiga 1200

Blizzard 1230 IV 50 MHz 1.750,-
Med MMU. Plads til 72pin SIMM RAM og FPU.

Blizzard 1260 68060 4.950,-
50/100MHz Superscalar CPU/MMU/CPU. 4-5x hurtigere end A4040. 64MB RAM plads. Lavenergi CPU, kræver ikke blæser. Passer i standard A1200.

Spørg efter RAM priser: *5%*
Lynhurtig original Hyundai 60ns EDO RAM.

DraCo

Draco er en ny super Amiga computer, der er specielt designet til digital video, 3D grafik, billedbehandling og multimedia opgaver.
Tower med 68040/60 CPU, high-speed 24 bit grafik (4MB V-RAM), SCSI 3, CD-ROM drev, OS 3.1, Digital Video bus m.m.

Draco 040 System 23.995,-
Draco 060 System 27.995,-

Amos Bacis The Creator 175,-
PC og Apple Mac emulatore Spørg

15" Ultra Monitor 2.495,-
Flat-Square refleksfri skærm. 1280x1024 NonInterlaced. 50-90Hz. Rotations kontrol. Digital kontrol. Auto-deguass.

MultiFace In/Out Card III 500,-
GVP In/Out Extender 700,-
240 W Højttalersæt 489,-
Ultra 2 way system med Surround Sound effekt. 5" Woofer og 2" Tweeter. Indbygget forstærker og strømforsyning. Styrke, bas og treble kontrol.

1,6 GB AT Harddisk 1.450,-

* * * Software tilbud * * *

Maxon Cinema 4D Pro 1.595,-
Fremragende 3D software med bl.a. Inverse Kinematik. Let at bruge selv for begyndere. Spar 600,-

Digita Organizer V. 2 200,-

Info Nexus 290,-
Nyt filstyrings program m.v. a la DirOpus. AGA, 24bit, musik moduler, datatypes, JPEG, GIF m.m. Spar 405,-

Adorage Video FX 300,-

MultiFax Professional 195,-
Send og modtag fax med fax modem. Spar 300,-

CyberVision 3D

Tilbud i maj: **2.450,-**

Nyt hurtig 24bit hi-res grafik kort fra phase5 (Blizzard/Power PC). Med virge S3 real-time 3D chip til real-time rendering og 3D spil.
* 4 MB RAM * Til både Zorro II og III slot *
* Forberedt for PowerPC *
* Mulighed for MPEG og Scandobler moduler *

ScanDoubler modul 15-31KHz 795,-

VLab Motion Video

Med VLab Motion fra MacroSystem kan man opnå fuld digital video redigering og digitale effekter på Amiga 2/3/4000 og DraCo.
* Optag og afspil video på harddisk.
* Non-Linear redigering * Digitale video effekter.
* 25/50 billeder pr. sek. 768x592 punkter.
* JPEG 1-100% komprimering.
* VHS og S-VHS in/out * Mulighed for RGB modul.
* Perfekt til afspilning af 3D animationer.

Der medfølger brugervenlig MovieShop software med avancerede video effekter (Fade, Wipe, Flip m.v.). Kan udvides med mange flere effekter, der kan kombineres, bl.a. eksplotion, 3D, kugle, roterende kasse (f.eks. med 3 video scener på siderne) o.s.v.

VLab Motion Nu kun 7.900,-

Casablanca 14.495,-
Ny professionel digital video og audio redigerings system baseret på Amiga og VLab Motion i videomaskine lignende kabinet med trackball.
Indbygget avanceret software og digitale effekter. Kræver ikke andet hardware end en stor harddisk.

*** Få tilsendt info og priser ***

5 % Ekstra rabat til Amiga Advis læsere på de mærkede varer.

Modem

US Robotics Sportster V 56Kbps 1.695,-
Nyt 33.600 baud fax modem med voice funktioner, højttaler, mikrofon m.m. Kan let upgrades til den kommende X2 standard på 56.000 baud downstream, perfekt til bl.a. Internet og video telefon.

ISDN Blaster II 2.650,-
* ISDN kort * 2 x 8000 CPS * I/O Expansionport.
Lynhurtig datakommunikation og InterNet.

TKR ISDN FastLink 3.495,-
* ISDN modem * V.42bis kompression
Amiga Special: Sehr gut" "1MB pakket data overført på 2 min. Hermed er BTX og Internet først rigtig sjov".

IBrowse 1,0, AWeb 2.0 m.v.
Spørg efter de seneste versioner og aktuelle priser på det bedste Internet World Wide Web software.

Drev

3,5 GB Maxtor AT Harddisk 2.695,-
Ekstrem hurtig ny harddisk. Perfekt til Amiga.

2,5 GB Maxtor AT Harddisk 2.150,-
A1200 1,2 GB Mini Harddisk 1.750,-
Meget lille harddisk med kun 12mm højde til A1200.

3,5 GB Quantum SCSI 3 3.895,-

1,5 GB SyQuest Drev *5 %* 4.295,-
SCSI drev til 1.500 MB udskiftelige medier. Så hurtig som normale SCSI drev. Kompakte solide medier.
1,5 GB Medie 945,-

Seagate 8 GB Streamer 3.695,-
35-60 MB pr. min. Fås til både AT og SCSI.

Amiga kompatible CD-ROM drev

CD-ROM AT 12 x 1.095,-
CD-ROM SCSI 10 x 1.650,-

CD Changer 8x6 2.295,-
Nyhed fra TEAC. Hurtig 8 speed CD-ROM Drev med plads til 6 CD'er. Størrelse som normal drev.

CD-ROM Brænder Philips 3.495,-
Lav dine egne CD'er. Philips SCSI drev. Læser med 4 x speed, skriver med 2 x speed. CD'er: 49,-
Spørg efter A1200/A4000 CD-ROM Interface

Easy CD A1200 1.195,-
CD-ROM PCMCIA interface med kabel og kabinet til drev. Indbygget audio mixer. Med audio kabler og player, Cache CDFS, CD32 emu. m.m.
Easy strømforsyning 185,-

Monitore

14" MicroVitic 15-40KHz 2.995,-
14" Ultra DG14 31-48KHz 1.895,-
17" Ultra DG17 31-64KHz 4.695,-
* 17" Invar Mask billedrør * 1280 x 1024 punkter
* Non Interlace * Low-Radiation * 30-50 KHz
* 130 MHz båndbredde * Digital kontrol *5 %*

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

Scanteam
Tlf. 86 18 16 00
Åben 10.00 - 17.30
Fredensgade 42 8000 Århus C
Fax 86 18 16 01 Giro 7 51 47 27

Køb-salg-bytte

■ Regler for annoncering i "Køb-salg-bytte":

Kun abonnenter kan annoncere. Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte.

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

SÆLGES:

Emplant deluxe, PC/MAC-emulator med 586- og SCSI-I-moduler. Inkl. software og manual. Kr. 1.200,-.

Peter, 56 99 00 91

XIPaint 4.0 (CD-ROM) 200,-
DirWork 2.0 (lig DOpus 4) 75,-
DrawStudio 1.1.0 (incl. ImageStudio og TextureStudio) 350,-
AMOS 1.32 200,-
SimLife AGA 100,-
DeLuxe Paint V 300,-
Scala MM300 500,-
Scenery Animator 4.0 200,-
TurboCalc 3.0 200,-
MultiFram for ADPro 200,-
Gunship 2000 150,-
Tornado 150,-
Alle programmer er originale med manualer. Priser incl. forsendelse.

Anders, 56 99 00 53

Blizzard 1230/50 MHz IV turbokort med 68882 50 MHz Coprocessor og 60 ns 32 Mb EDO Ram. Fejlfri - ca. 1 år gammelt. Pris med 32 Mb Ram kr. 3000,- / uden Ram 2000,-
- Cybervision 3D 24-bit grafikkort med 4 Mb Videoram. Ubrugt og i original uåbnet emballage. Cirka 1 års garanti fra phase5 endnu. 2000,-

Viggo, 20 27 49 42

Amiga 500, 1 Mb Ram, joystick, tv-modulator, tekstprogram, regneark, database, lydprogram, manual, 700,-
- Blizzard 1220 ramkort til A1200, 28 MHz, 2 Mb Ram, 68882 FPU, ur, manual, 700,-
Blækgenfyldningssæt til Canon bjc-4000, (blæk, sprøjter, rensevæsker), kun lidt blæk brugt, 400,-

Per Torp, c/o Møller, Svendsgade 45, st., 6700 Esbjerg

KØBES:

Ram-udvidelse til A-500+, 1Mb.

Peter, 56 99 00 91

NÆSTE NUMMER

I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- Internet-kursus, del 9
- Hvorfor lære Shell?, del 9
- NTitlerPro 2.2 – Realtime 3D titler
- Leauges 1.0 – Dansk fodbolddatabase med statistikberegning
- Sådan! – bygger du din A1200 ind i et tower
- AB3DII-TGK Editoren, del 3
- SASG's 3 års fødselsdag

Derudover selvfølgelig vores faste artikler Kort Nyt, Spil på vej, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne…!

Vi modtager også gerne artikler fra Jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende Amiga-relateret.

PÅ GENSYN D. 17. JULI!!!

5% til vore abonnenter

■ Amiga Advis' abonnenter kan hos forskellige forhandlere opnå 5 % rabat på forskellige Amiga-produkter.

Ved køb ***skal I huske at oplyse jeres abonnements-nr.*** og forhandleren vil så kontakte os for at få nummerets rigtighed bekræftet.

Tilbudene gælder kun for det aktuelle nr. af bladet, hvilket betyder at ***nedenstående tilbud gælder fra den 19. jun. 97 til den 17. jul. 97***, begge dage inklusive.

Absalon yder 5% rabat på:
Alle harddiske

Amiga Soft yder 5% rabat på:
Alle lager-varer

Kiwi Multimedia yder 5% rabat på:
Alle deres Towers på nær
Diamond
Keyboard-adaptor

Scanteam yder 5% rabat på:
RAM
1,5 Gb Syquest-drev
17" Ultra DG17

Epic Data yder 5% rabat på:
Alle Micronik Towers
Alle PPC-kort

Med venlig hilsen
AMIGA ADVIS



ABONNÉR PÅ AMIGA ADVIS

Vi vil gerne fra Amiga Advis' side føre en aktiv prispolitik,
da det efter vores mening skulle kunne lønne sig at forudbestille og betale for bladet.
Derfor vil der være forskellige prisklasser,
afhængigt af om man tegner abonnement for 3 eller 6 måneder.

Butikspris:
Kr. 29,95

Abonnementspris:
3 numre i A4-format...kr. 81,- (=kr. 27,- pr. stk.)
6 numre i A4-format...kr. 156,- (=kr. 26,- pr. stk.)

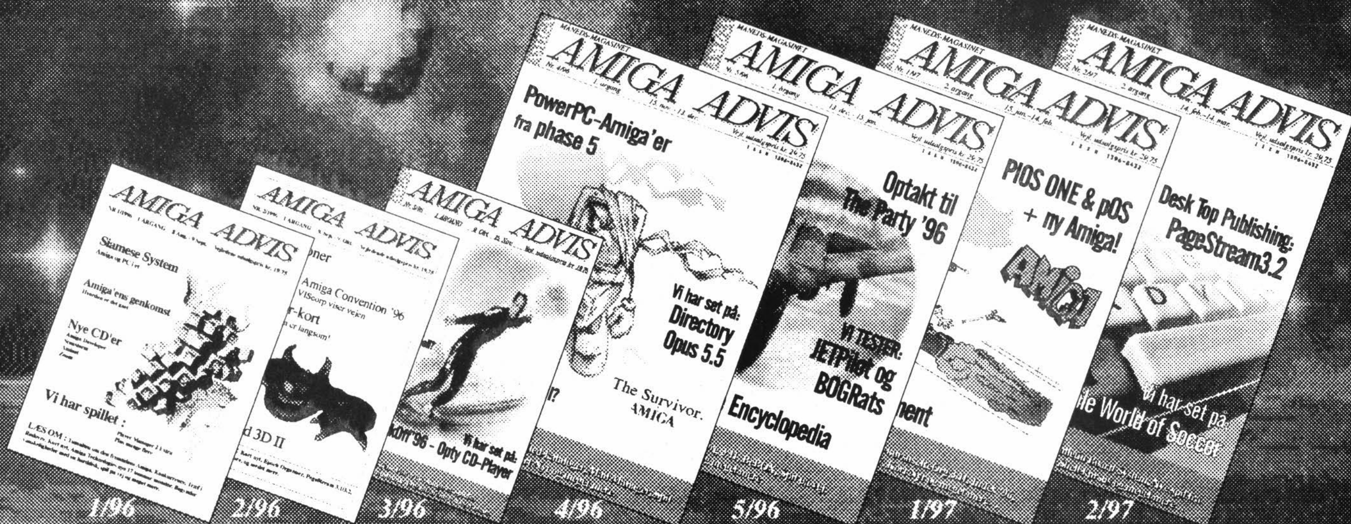
Nr. 1/96–3/96 (A5-format) kan stadig købes for kr. 10,- pr. stk.
Nr. 4/96–5/96 (A4-format) kan stadig købes for kr. 20,- pr. stk.
Nr. 1/97–5/97 (A4-format) kan stadig købes for kr. 26,- pr. stk.

HVORDAN BETALER MAN SÅ FOR BLADET?

Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede numre samt det pågældene beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnements-nr.

Med venlig hilsen

AMIGA ADVIS
JERNBANEVEJ 47
4450 JYDERUP
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298–1599



1/96 2/96 3/96 4/96 5/96 1/97 2/97

FORHANDLERE AF AMIGA ADVIS:
Amiga Soft, Betafon, CitiSoft, Fotohuset (Horsens), Kiwi Multimedia, Scanteam, samt en række blad-kiosker landet over.



AMIGA



DIGITAL PRODUCTS

POWER UP

Pris uden monitor

A1200	3495,-
A1200HD	4495,-

Pakken indeholder:

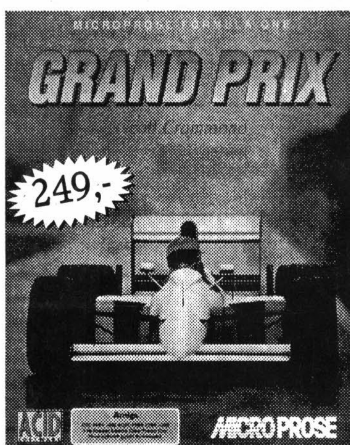
Amiga 1200
Digita Wordworth v4SE
Digita Print Manager v1.2SE
Digita Datastore v1.1
Digita Organiser v1.1
Photogenics v1.2SE
Personal Paint v6.4
TurboCalc v3.5
Pinball Mania
Whizz

Der tages forbehold for trykfejl, pris- & specifikationsændringer samt udsolgte varer.

De nye CyperStorm kort
til Amiga 3000(T) & 4000(T)

CYBERSTORM 604e PowerPC 150MHz + 68040 25MHz	6698.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 180MHz + 68040 25MHz	7998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 200MHz + 68040 25MHz	8998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 150MHz + 68040 40MHz	6998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 180MHz + 68040 40MHz	8298.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 200MHz + 68040 40MHz	9598.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 150MHz + 68060 50MHz	8998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 180MHz + 68060 50MHz	10498.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 200MHz + 68060 50MHz	11898.00









BETAFON ApS

Gyldenløvesgade 2 • 1369 Købe[...] K.
Telefon 3314 1233 • Fax 331[...]276
http://betafon.dk • ordre@betafon.dk

25 Kr 29.95